ATLUS



魔剣X公式ガイドブック

J.K・VOICE 著

MAKEN X OFFICIAL GUIDEBOOK

ファミ通責任編集

ATLUS

魔剣X
MAKEN X



MAKEN X OFFICIAL GUIDEBOOK

ファミ通責任編集

魔剣X 公式ガイドブック

MAKEN X OFFICIAL GUIDEBOOK



J.K.·VOICE 著

CONTENTS



※ステージ攻略章中における、★マークは、戦闘になる、または戦闘になり得る可能性のあるキャラクターを示す。☆マークは、戦闘なくBJできるキャラクターを示す。

本書の見方

アドベンチャーモードのあるアクションゲームなのか、戦闘がアクション形式のアドベンチャーゲームなのか。プロデューサーの岡田氏曰く、後者である。本書ではそのゲーム姿勢を守りつつ、しかし実際はアクションモードに、より紙面を多く割いている。プレイヤーが最も多くの時間を付き合うことになるのが、そのアクションモードであることに間違いないからだ。

ゲーム内のストーリーは、できる限りゲーム内で楽しんでもらう。そのストーリーをスムースに楽しんでもらうために、各ステージを渡っていけるためのテクニック、知識を充実させた。以上が、本書『魔剣X公式ガイドブック』のテーマである。

さて、本書の各章をそれぞれ紹介したい。

■第1章……操作解説

取扱説明書ではフォローしきれない具体的な操作法やゲームシステムを解説している。『魔剣X』初心者は、まずここを読んでから先の章に進んでいただきたい。

■第2章……キャラクター

前半はブレインジャック(BJ)できるキャラクターを中心に、ストーリー進行上のキャラクターを紹介する。各ステージのボスもこの中に含まれるが、あくまでもBJキャラクターとしてのみ紹介しているのでご注意を。ボス敵としての攻略法は、第3章に譲っている。次に敵のザコキャラクター紹介が続く。これらは各1体ごとの情報と攻略法を掲載しているのみなので、複数体出現した時の対処法は、やはり第3章の各ステージ・アドバイスを参照していただきたい。

イラストは全て金子氏作のオリジナルイラストである。

■第3章……ステージ攻略

金沢総合研究所から紫禁城、コンロンまで、ゲーム上に登場する全てのステージ攻略を掲載している。ステージマップは、3D、2D両方を用意した。もっぱら2Dマップを活用しながら攻略するが、自分の位置が、ステージ全体でどこにいるのかわからなくなった場合は、3Dマップも重宝するだろう。

ステージ2Dマップ上にあるアルファベットの記号と、マップ下にある"Advice"の記号、それに欄外の写真についたキャプションの記号は対応している。これら"Advice"記号のある場所は、各ステージ上で解くためにやや難しいポイントに重点をおいて配置している。ボス戦の攻略法もここに記載している。

■第4章……コラム&インタビュー

『魔剣X』アドベンチャーモードの特徴は、エンディングが複数存在することにある。ここでは本書スタッフが各自テーマを持ってプレイした結果、どういうエンディングに導き出されたのかを各自のスタンスで書き下ろしたものだ。なお、4番目の"稲葉でGO!"のみ、ストーリーとは関係なく、稲葉で全ステージ攻略は可能か、という命題に挑戦したものである。そのためエンディングに関する記述はない。

インタビューは、岡田&金子コンビに加え、今作でディレクターを担当された橋野氏とシナリオを担当された境氏の4人のトークバトルという形態をとらせていただいた。欄外では金子氏を中心にしたキャラクターデザインに関するインタビューを掲載している。本稿と併せて楽しんでいただきたい。

■袋とじ……進行フローチャート

ストーリー分岐について記述したこの"禁断のアイテム"は、『魔剣X』の味わいを失う危険性もあるため、最低一度クリアしてから開かれることを希望する。　(以上文責：飯田真佐史)

○八卦について

ゲーム内で、また本書内でも頻繁に登場するこの八卦という言葉。「当たるも八卦、当たらぬも八卦」ということわざでも有名なこの言葉は、中国で古代より伝わる占い(易)のことだ。ここでは、用語解説のみを掲載する。

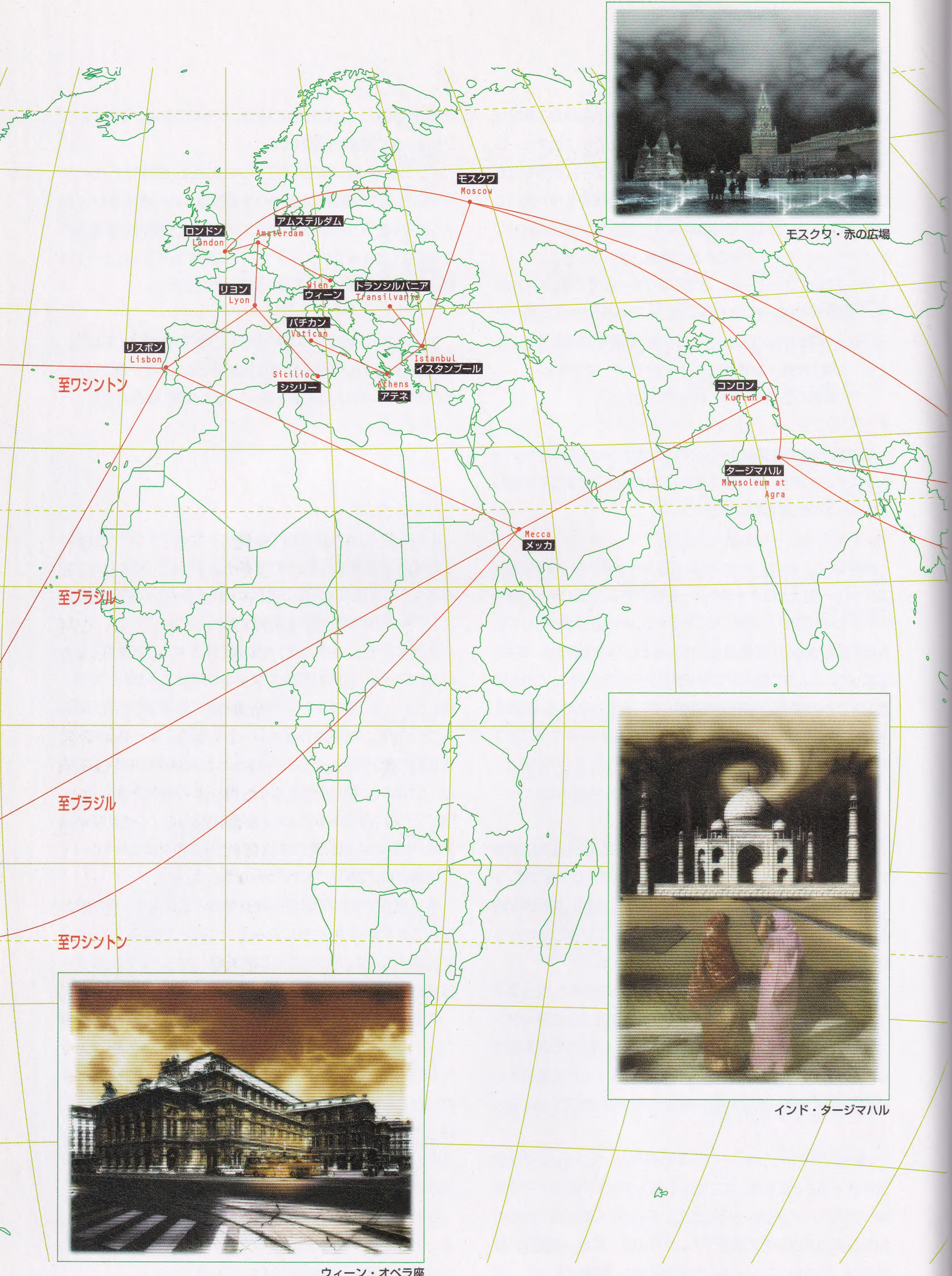
伝説によると、中国最初の皇帝・伏義が、易を考案したといわれている。自然の摂理や法則をこの易で予知し、対策を講じたという。易はやがて老荘思想の"陰陽道"と深く関わることになる。陰陽道の基本は、まず最初に唯一絶対の"太極(盤古)"が存在し、そこから生まれた両極で相対的な立場として"陰"と"陽"が生まれた。そしてこの世の万物は全て、"陰"と"陽"の交わりによって創られるとした。つまり陰陽道とは、宇宙の森羅万象の法則を調べるものなのである。

陰陽道は、"易"と"五行"からなる。

易が構成する8つの自然の象が即ち八卦である。八卦の全組み合わせは64あり、故に八卦六十四卦と呼ばれる。これらを記述するには、陰爻(こう)と陽爻のパターンからなる3本の線(三爻)を使用する。三業会兵士の頭に描いてあるアレだ。

八卦は「乾(けん)、兌(だ)、離(り)、巽(そん)、震(しん)、坎(かん)、艮(ごん)、坤(こん)」という言葉で集約される。ゲーム内での八卦のボスは、それぞれがこの言葉に象徴される身体の部位を攻撃の特徴にしている。それぞれ順番に"首、口、目、股、足、耳、手、腹"である。誰がどの言葉になるのかはインタビューや第2章で言及している。なお、それらの言葉が象する他の意味については、紙面の都合上割愛させていただく。

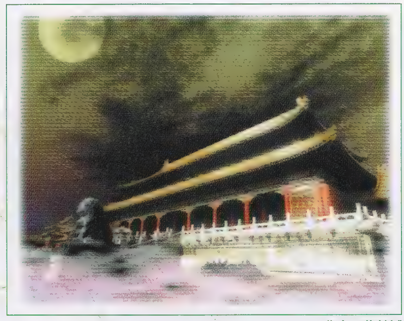
五行は、陰と陽から生まれたものは「木、火、土、金、水」という物質界の基礎となるものである、という考え。各封剣士の攻撃の特徴もこれに当てはまっている(らしい)。



モスクワ・赤の広場

インド・タージマハル

ウィーン・オペラ座



北京・紫禁城



MAKEN X WORLD ATLUS

世界版図がまだ混沌としていた頃。世界各地では文明の隆盛没落が繰り返されていた紀元前の時代。人が「古の剣」を発掘したのはその頃のことだ。それから数千年の年月を経た。古の剣は、世紀の英雄、世紀の極悪人らを斬り、そのイマージュを吸収してきた。

残虐なローマ皇帝カラカラ……イスラムの“英雄”サラディン……ジャンヌ・ダルクの守備を勤めた元帥ジル・ド・レエ……ドラキュラ伯爵のモデルにもなった“串刺し公”ウラド・ツェッペシュ……ムガール帝国皇帝シャー・ジャハン……アメリカ開拓時代の“無法者”ビリー・ザ・キッド……ドイツの“死の商人”フリードリッヒ・クルップ……ロシアの“切り裂き魔”アンドレイ・チカティロ……。

古の剣、またの名を天尊流星。

時代は“5分後の未来”に飛ぶ。古の剣は世界に新秩序＝千年王国をもたらすために、従来の体制の“粛清”を目論む。歴代のカリスマと狂気のイマージュを自在に操りながら。



ワシントン・ホワイトハウス



MAKEN X WORLD ATLUS

“5分後の未来”では、全てが断末魔の悲鳴を上げていた。例えば欧州では、奇病の蔓延……水質汚染……無差別テロ。中国の台頭に伴う米中関係が最悪の状態に突き進み、ハルマゲドンは現実の黒雲となって世界を覆う。その混沌の“原因”は、ごく一部の人々のみしか知り得ないまま、その根を深く世界に張り巡らせていく。

一方、古の剣を封印する者たち。彼ら“封剣士”たちは、新秩序の到来を望まない。古の剣を再度封じるためには、同レベルの能力を持った“力”が必要だった。

世界の混乱と破滅の危機を収束させるために生まれた「魔剣」は、現代の英雄、極悪人と対峙するために世界を飛ぶ。それはまるで古の剣が歩んできた道。科学は地球を極端に狭くした。古の剣が数千年をかけて巡った世界を、数万倍のスピードで駆け抜ける魔剣。

ただ、“彼”はひとりではない。彼のイマージュの傍らには、いつも少女がいた。だから問う。魔剣よ、“君”の意志はどこにあるのか？

chapter1 MANUAL & SYSTEMS

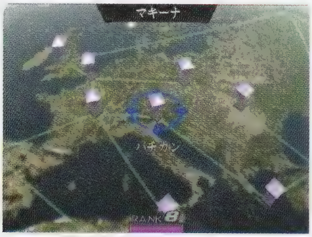
第1章 基本操作法



Game system

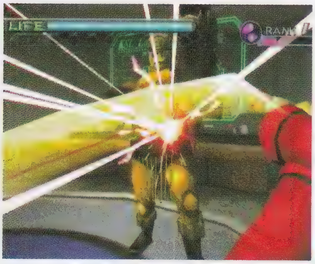
ゲームの流れ

ワールドマップ



ステージ間を自由に移動して、任意のステージに突入することができる。一度クリアしたステージならば、ブレインジャックだけを行うこともできる。セーブとロードもここで行う。

アクションシーン



敵を斬り倒して進み、ボスキャラクターと戦闘を行う。特定のキャラクターをブレインジャックしていないと開かない扉があったり、重要人物が思わぬ場所にいたりと、その謎は様々。

イベントシーン



あらゆる状況で挿入される会話イベント。重要人物からの協力要請であったり、ケイからの問いかけであったりする。ここでのプレイヤーの選択がシナリオを変化させていくことになる。

アクションとアドベンチャーの融合

敵を斬り倒しながらステージを進み、ボスキャラクターを倒してステージクリアを重ねていく従来のアクションゲームのシステム。それに加え、シナリオや進むべきステージが分岐して変化するマルチエンディング。さらには、戦うべき敵や目的をもプレイヤーが自らの意志で選択できる、とどめに使用キャラクターさえプレイヤーが自由に選べるのだ。つまり、『魔剣X』は、ただのアクションゲームではない。

これらのシステムを分子として、ワールドマップ、アクションシーン、イベントシーンという3つのパート構成を分母とした集合体。単純に言いかえると、アクションとアドベンチャーというゲーム要素の融合。それが『魔剣X』なのだ。そこでまずは、この3つのパートそれぞれの役割を解説する。

○ワールドマップ

ステージ間を移動する際に表示され、ステージポイントが複数ある場合はプレイヤーが自由に行き先を選択できる。世界地図上には移動可能なステージポイントと経路が表示され、行き先を決めるとそのステージに移動するようになっている。ステージポイントは最初からその全てが表示されているわけではなく、プレイヤーの行動や選択によって出現したり、あるいは消滅することもある。

また、一度クリアしたステージポイントを選択すると、再びそのステージで敵を切り倒してイマージュゲージ（P13参照）を溜めることができるほか、ブレインジャック（P13参照）可能なキャラクターがいる場合は、アクションシーンに突入することなくBJできるようになっている。

○アクションシーン

完全3Dで表現された空間であり、ここに幾多の敵キャラクターやトラップが潜んでいる。プレイヤーはこの空間に放り込まれ、リアルタイムアクションによる戦闘を繰り広げることになる。ここでのプレイヤーの行動、例えば誰を倒したか、誰でそのアクションシーンに突入したかなどによって、シナリオの展開が変化することもある。なお、ボス以外の敵を何体倒したか、また何回ゲームオーバーになったかは、シナリオ及びエンディングには一切影響しない。

○イベントシーン

重要人物やケイと会話が行われるシーン。新しいステージに突入した際、アクションシーンで重要人物に会った際、ボス戦の前、ステージクリアをした際などに発生する。ただ会話が展開していく場合と選択を迫られる場合があり、ここでの選択（YES、NOの二択）がシナリオやエンディングに関わってくる。

8種類のエンディング

このゲームをプレイする上で、まず最初にプレイヤーが認識していなければならないのは、「自分(プレイヤー)は魔剣である」ということだ。ゲーム中、プレイヤーは様々な呼び方をされることになる。封剣士や八卦の面々からは「魔剣」と呼ばれ、ケイからは「マキーナ」、もしくは「プレイヤーが入力した名前」で呼ばれる。また、登場人物たちは魔剣と融合しているケイに話しかけてくる場合もあるため、一体自分(プレイヤー)は誰なのかと迷うこともあるだろう。

そもそも、この『魔剣X』には正しいゲーム展開というものが存在しない。プレイヤーの意志(選択)で戦う目的や倒すべき組織が変化し、それに伴ってシナリオとエンディングが変化する。それはグッドエンディングやバッドエンディングなどという創り手に評価されるエンディングではない。プレイヤーの価値観によってもたらされる8種類のエンディングが用意されているのである。自分が誰だかわからずにただ流されるようにプレイするのではなく、確固たる自分を持って行動し、その行動がもたらした結末を見てもらいたいのだ。

○プレイヤーの意志

まずは右欄外にある“ゲーム開始時の相関”図を見てもらいたい。これはゲーム開始時における魔剣（プレイヤー）を取り巻く関係を表したもので、プレイヤーの意志（選択や行動）によってこの関係は変化していく。大まかに説明すると、魔剣には封剣士の一族と八卦（天尊流星）というふたつの組織が接触してくる。この組織のいずれかの考えに同調（イベントシーンにおけるYES、NO選択）し協力、もしくは敵対（戦闘をして倒す）するかがシナリオの分岐に影響するようになっている。

○フローチャートとステージの変化

プレイヤーの意志によってシナリオが変化すると、その変化によってフローチャート(エンディングまでの経路)も形を変える。ここからは、右欄外の“エンディングへの分岐”と併読してもらいたい。

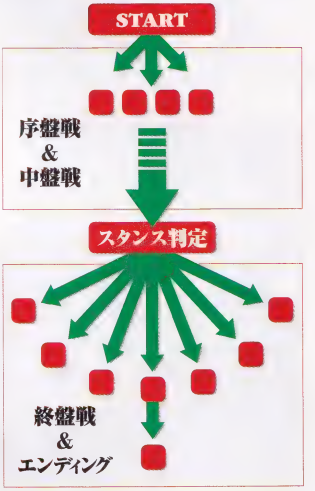
フローだけを見ると、『魔剣X』は序盤戦、中盤戦、終盤戦に分けることができる。序盤戦と中盤戦での選択と行動で魔剣のスタンス(封剣士の一族と八卦のどちらに協力するか、もしくは協力しない)が決まり、後半戦での選択によってエンディングが決まるようになっている。そして、そのチャートによって出現するステージと、出現しないステージが存在する。一度のプレイでは、20あるステージ全攻略は不可能なのだ。

ちなみに、フローチャートについては巻末の袋とじにて完全解明を行っているが、最初にそれを見ては“身もフタもない”。そのため最初からこれを読まずに、いくつかのエンディングを見てから、「ほかのエンディングを見るための参考」として利用していただきたい。

ゲーム開始時の相関



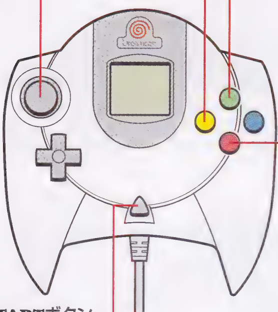
エンディングへの分岐

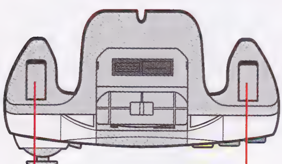


Contoroller

コントローラーの使用法

コントローラーの説明





アナログ方向キー	移動 ガード
Aボタン	ジャンプ
Xボタン	斬撃
Yボタン	オートフォーカス ブレインジャック
Rトリガー	カニ歩き
Lトリガー	全方向確認
STARTボタン	情報確認

※オートフォーカスのボタン切り替えをオプション画面で切り替えられる。YボタンとRトリガーを選択できるのだ

基本操作の詳細

ここではアクションシーンにおけるコントローラーの使用法を解説していく。ただし、リアルタイムアクションという瞬時の判断を必要とする『魔剣X』において、役に立てられない知識を増やすことは、判断を遅らせる材料にしかならない。まずはオートフォーカスを覚え、後は自分が必要だと思うものから、ひとつずつ覚えていくようにするといいだろう。

■移動［アナログ方向キー］

魔剣にブレインジャックされたキャラクターを移動させる。攻略上必要なのは、前進することではなく、敵の横に回り込むことと、後退して自分に有利な場所で戦うことだ。いずれもオートフォーカス（後述）をしてから行う操作となる。『魔剣X』では「敵は待ち伏せして倒す方が安全（一部の敵を除く）」と覚えておきたい。ちなみに、ステージによっては、足場が沼地であったり積雪地帯であったりすることがあるが、それによって移動スピードが遅くなったり、滑ってしまうということはない。

■ガード［アナログ方向キー↓］

敵の攻撃をガードする。ガードをする際の注意点は、このガードは常にガード状態を保つのではなく、敵の攻撃を一度だけガードするものだということ。そのため、敵が連続攻撃をしてきた場合は、その連続攻撃1発1発に対して、アナログ方向キー↓を入力するようにする。アナログ方向キーを入れっぱなしにしていると、最初の攻撃しかガードできないからだ。また、敵の攻撃にはガードできないものもある。一部例外はあるものの、飛び道具、突進攻撃、ボスキャラクターの必殺技はガードできないと覚えておくといい。

■ジャンプ［Aボタン］

何かを飛び越える場合に使用する。コンテナに飛び乗る、テラスからテラスに飛び移るといった移動時に使用するのが普通の使い方だ。また意外と気付きにくいのだが、敵の飛び道具も飛び越えることができる。最初のステージに出現する敵のバズーカ弾も飛び越えることができるので、ここでそれをマスターしておくと、以後のステージ攻略がかなり楽になる。

■攻撃［Xボタン］

敵を攻撃する。連打すると連続攻撃になる。ブレインジャックしているキャラクターの武器によって攻撃力、リーチ、スピード、連続攻撃回数、EX攻撃が変化する。また、アナログ方向キー↑入力中、ガード後すぐ、ジャンプ中といった、キャラクターの状態に応じても上記のパラメータ（EX攻撃を除く）が変化する。

■オートフォーカス［Yボタン］

視界に存在する敵1体をロックオンする。敵を視界に捉えてオートフォーカスすると、常にその敵を自動追尾して正面に捕捉する、敵

の残りヒットポイントが確認できる、操作可能アクションが増えるといったメリットのある、攻撃上での最重要項目。ただし一定の距離まで近づかないとオートフォーカスのサインがでないので注意したい。

■ブレインジャック［Yボタン］

特定の人物の身体を記憶ごと乗っ取る。ブレインジャックが可能な状態になると、その人物にブレインジャックマークが表示され、乗っ取ることができる。ただし、魔剣のブレインジャックランク（後述）が、目的とするキャラクターのそれよりも低い場合はブレインジャックできない。なお、その人物の記憶が、ステージのトラップを破るものであったり、ワールドマップ上にステージポイントを出現させたりすることもある。ブレインジャックは1体に対して何回も行えるので、ブレインジャックマークが出たら一度ブレインジャックしておくといいだろう。

■カニ歩き［Rトリガー］

Rトリガーを押しながらアナログ方向キーを入力すると、身体の向きを変えずに移動することができる。通路の角に隠れている敵を倒す場合などに重宝する移動法だ。マニュアルには“平行移動”と表記されているが、本書ではカニ歩きとする。

■全方向確認［Lトリガー］

Lトリガーを押しながらアナログ方向キーを入力すると、上下左右全方向を見渡すことができる。高い場所からバズーカ弾が飛んでくる場合などは、安全な場所まで避難して、その敵の位置を確認してから進むようにしたい。

■情報確認［STARTボタン］

STARTボタンを押すとポーズ(一時停止)状態になり、6種類の情報を確認することができる。アクションシーンで常に表示される3つのゲージといっしょに解説していく。

body　現在ブレインジャックしているキャラクターの名前。

extra　使用可能なエクストラ攻撃の名称。

life　生命力。攻撃された際の体力減少値に影響する。

power　攻撃力。敵に与えるダメージに影響する。

speed　素早さ。歩行速度、攻撃速度など、動作全般に影響する。

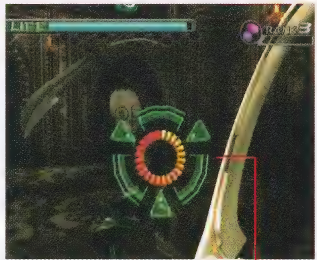
jump　跳躍力。跳躍の高さと距離に影響。HIGHとLOWの2種類。

ライフゲージ　体力値。なくなると死亡＝ゲームオーバー。

EXゲージ　Xボタンを押しっぱなしにすると溜まり、満タンになるとエクストラ攻撃（P14参照）が使用可能になる。キャラクターによって溜まる早さが異なる。

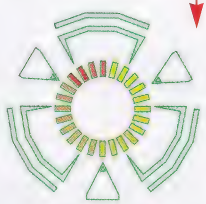
イマージュゲージ　ブレインジャックランクを表す。最高ランクは8で、イマージュ玉(P18参照)を獲得するとゲージが溜まる。ブレインジャックできるキャラクターにはそれぞれブレインジャックランクがあり、このランクよりも魔剣のランクが低いとブレインジャックすることができない。ランクが上がっても魔剣自体の強さ(攻撃力や生命力)が変わるわけではないので、ゲーム序盤にこのランクだけを上げても攻略が楽になることはない。

オートフォーカス



攻略の基本は、敵にサインが出たら必ずオートフォーカスをする、敵が複数出現しても1体ずつ倒していくこと。解除する時は再度Yボタンだ。

フォーカスマーク



オートフォーカスを行うと、標的とした敵にフォーカスマークが表示され、このマークの円形ゲージはその敵のヒットポイントを表している。

ブレインジャック



誰でも彼でもブレインジャックできるわけではない。乗っ取れるのは特定の人物のみである。

情報確認画面



①ライフゲージ②EXゲージ③イマージュゲージ

Basic action

基本アクション

アクション名の表記について

ここで解説しているアクション名のうち、エクストラ攻撃を除く全ては、本書が独自に名付けたものである。いくつもの候補から、最もわかりやすいものを使用しており、以後の章でもこの名称を使用している。

特に注意してもらいたいのは、背面取りジャンプである。ほかのアクションと異なり、これだけはマニュアルとも表記が違うからだ。

マニュアル表記		本書表記
飛び越し	→	背面取りジャンプ

どのキャラクターにも共通する基本事項

魔剣がブレインジャックしているキャラクターによって、装備武器はその都度変わる。当然、それによりリーチ、連続攻撃やエクストラ攻撃の種類も変化する。自分のプレイスタイルに合った攻撃を持つキャラクターをブレインジャックすることが重要となる……のだが、それは次章(P19からのキャラクター解説)に任せることにする。ここでは、どのキャラクターにも共通するアクションの基本的な事柄を解説していく。

カウンター攻撃

敵の攻撃をガード後にXボタン

敵の攻撃をガードしてからすぐにXボタンを押すと、カウンター攻撃となる。この攻撃のメリットはふたつ。通常攻撃よりも若干遠くまで攻撃が届くことと、攻撃力が高いことである。実例を出すと、最初のステージの金沢研究所に出現するソードブレイカーは、通常攻撃3発で倒すことができる。だが、カウンター攻撃を使えば、1発で倒すことができるのだ。敵の攻撃パターンを把握しておけば、ガードするタイミングは容易につかめるので、この攻撃は多用していきたい。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中にXボタン

ジャンプ（Aボタン）をして着地する前にXボタンを押すと、ジャンプ攻撃となる。ジャンプは飛び道具を飛び越えることができるので、飛び道具を多用してくる敵キャラクターに対しては有効な攻撃だ。攻撃力が高いので、ジャンプで接近した1発目に使用するといいだろう。ただし、この攻撃は頻繁に使うものではなく、むしろ前述の敵戦術以外には使わない方がいい。なぜなら、ジャンプ攻撃はコンビネーションに派生せず、さらにジャンプ中はガードができないからだ。

コンビネーションA

Xボタン連打(最高3発)

Xボタンを連打すると、連続攻撃となる。この攻撃はブレインジャックしているキャラクターによって、最高攻撃回数が3発となっている。また、攻撃力はコンビネーションの最後に出る1発が最も高くなっている。コンビネーションAは最後まで出し切るのが基本だが、最後の攻撃をヒットさせると、その敵を少し弾くようになっている。そのため、間合いを詰めたまま戦い続けたい場合は、最後の1発を出さないようにするといいだろう。

コンビネーションB

方向キー↑＋Xボタン連打(最高5発)

アナログ方向キー↑を押しながらXボタンを連打すると、コンビネーションAとは少し異なる連続攻撃となる。キャラクターによって最高攻撃回数が異なることと、最後の1発の攻撃力が最も高いことは、コンビネーションAと同じ。異なる点はと言えば、1発目が少し遠くまで届くことと、最後の1発がヒットしても敵を弾かないこと。後は、全ての攻撃をヒットさせた場合に与えるトータルダメージ値が若干高いことぐらいか。特に使い分ける必要はないだろう。

エクストラ攻撃

EXゲージ満タン時にXボタンを離す

Xボタンを押しっぱなしにしてEXゲージを溜め、EXゲージが満タンになった状態でXボタンを離すと、エクストラ攻撃が発動する。エクストラ攻撃の特徴は、ブレインジャックしているキャラクターによって、近距離攻撃であったり、飛び道具であったりすること。また、追加効果があるものもあり、EXゲージが満タンになるために必要とする時間もそれぞれ異なる。個々のエクストラ攻撃の詳細については、次章のキャラクター解説を参照してもらいたい。

弾き返し

敵の飛び道具に対してXボタン

敵の飛び道具をタイミングよく攻撃すると、その飛び道具を弾き返すことができる。タイミングは少しシビアだが、弾き返せば敵にダメージを与えることができる。自分にヒットした際にはゴッソリとライフを奪う飛び道具だが、弾き返した場合のダメージは敵とBJキャラクターの防御、攻撃力に関係する。実際には、弾き返すタイミングをつかんでいる場合、もしくは逃げ場がない場合以外は無理に使う必要はない。リスクに見合わない効果しか得られない、というのが正直な印象である。

敵攻略の基本

敵と遭遇したら、まずはその敵が多用する攻撃方法を思い出す、もしくは本書（第2章・キャラクター解説）にて確認する。突進攻撃を多用する敵には待ち伏せして“回り込み”を使い、近距離攻撃を多用する敵には突っ込んで“背面取りジャンプ”にて背面を取って倒すようにする。

敵が単体で出現した場合には、常に上記のいずれかで戦うように。どちらも背面を取って攻撃することには変わりはないが、待って殺るか、突っ込んで殺るかを、敵によって使い分けることが重要なのだ。一部例外となる敵（アイアンメイデン）を除くと、この判断こそが敵攻略の全てであると言えるだろう。

さて、このページには「背面を取れ」と何度も記載しているわけだが、その理由はふたつある。ひとつは、背面に位置していれば攻撃されることがなく安全であること。しばらくすると振り返って攻撃してくるので、いつまでも安全というわけではないが、駆け寄って攻撃するスキは充分にある。もうひとつは、敵の背面は防御力が極端に低く設定されていること。敵には背面とそれ以外という2種類の防御力が設定されており、背面から攻撃すると、正面などから攻撃をヒットさせた場合に比べて、およそ1.5倍のダメージを与えることができるのである。

ちなみに、ボスキャラクターも背面の防御力が低く設定されているのだが、ブレインジャックをすると、この設定はなくなるので、背面の防御力が低いという弱点もなくなる。

回り込み

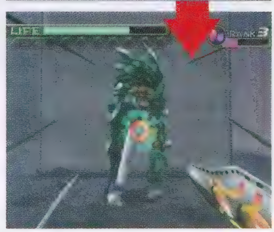
ロックオン時に方向キー←または→

敵をオートフォーカスしてロックオンすると、その敵を正面に捕捉したまま移動することができる。そのため、ロックオンした敵の近距離正面にいる場合、もしくはロックオンした敵が突進してきた場合に、アナログ方向キーの左右いずれかを入力すると、その敵の背面に回り込むことができる。

ただ、近距離正面から背面に回り込むことは難しい。敵も背面を取られまいと、向きを変えるからだ。また、敵が近距離正面にいる場合は、下で解説している“背面取りジャンプ”で簡単に背面を取ることができる。そのため、この回り込みは突進攻撃を多用する敵に対して使うといい。回り込み方は簡単だ。少し離れた位置で敵が突進してくるのを待ち、突進してきたら左右どちらかに移動するだけ。瞬時に背面を取ることができるので、一気に駆け寄って攻撃したい。



突進攻撃を多用する敵が出現したら、ロックオン状態のまま少し離れた場所で待つ。突進攻撃の直前には、必ずそれを予兆させる動作がある。



敵が突進してきたらアナログ方向キーを左右どちらかに入力。敵はゴロゴロと通り過ぎていくが、ロックオンしているので自動的に背面を取ることができる。

背面取りジャンプ

ロックオン時に方向キー↑＋Aボタン

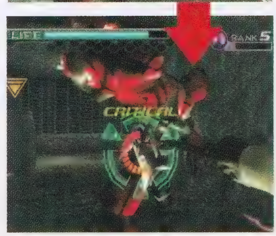
ロックオンした敵の近距離正面にいる場合に、アナログ方向キー↑とAボタンを押すと、その敵を飛び越えて背面を取ることができる。突進攻撃を持っていない敵には非常に有効かつ安全なアクションなので、早めにマスターしておきたい。

背面取りジャンプに成功したら、スキだらけの背中にコンビネーションを打ち込むのが、最も有効な攻撃方法だ。倒すまで、これの繰り返しとなる。なお、コンビネーションを入れ終わったら、素早くガード体勢に入ること。振り向きざまに攻撃を仕掛けてくる敵が多いからだ。

また、この背面取りジャンプは、狭い通路などで挟み撃ちにあった場合などにも役に立つ。前後、あるいは左右どちらかの敵をロックオンして背面取りジャンプをすれば、2体の敵を瞬時に視界に捕捉することができる。



ロックオンした敵に接近したら、すかさず背面取りジャンプを使用。強力な近距離攻撃を持つ敵や、防御を得意とする敵も簡単に倒すことができる。



敵が特殊動作を行わない限り、必ずベストポジションに着地する。後はコンビネーションをたたき込むだけ。背面に攻撃がヒットすると、画面にクリティカルと表示され、大ダメージを与える。

Trups

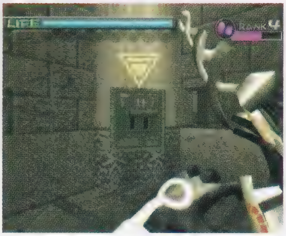
トラップ解説

『魔剣X』のアドベンチャー要素

ここでは『魔剣X』に散りばめられたトラップについて解説をしていく。ここで言うトラップとは、ステージを進む上で、またシナリオを進行させる上で、解かなければならない仕掛けのことを指している。『魔剣X』のゲーム性が持つ、もうひとつの顔であるアドベンチャー要素に関わるものもある。本書第3章のステージ攻略にて全てのトラップ（謎解き）の解法は明記しているが、ここではその中から代表的なものを取り上げ、その特徴などを解説していく。

レバー＆スイッチ

いくつもあるトラップの中で、最も頻繁に登場する。これらは、目の前に立って攻撃（Xボタン）するだけで操作することが可能だ。スイッチは、部屋の照明をつけたり、エレベーターを作動させたりするのが主な役割。またレバーは、可動式の足場を作動させたり、ドアを開閉する役割を持っている。レバー＆スイッチには必ずスイッチマークが表示されている。一度スイッチを押すとスイッチマークが消える。スイッチマークを見れば、押したかどうかを確認することができる。



非常に自己主張の強いスイッチマーク。「押してくれ」と言わんばかりに目立っている。触るとダメージを受けるスイッチなどというものはないので、マークを発見したら素直に押していきたい。

敵全滅部屋

プレイ中、最もわかりやすく「ワナにかかってしまった!」と認識させてくれるトラップ。この部屋に入ると、その部屋にある全てのドアやシャッターが閉まり、ゲーム画面下部に“敵全滅”と脱出条件が表示される。

このトラップの特徴は、襲ってくる敵が初めて出現するキャラクターであることが多い点。それと、複数で襲ってくることがほとんどという2点だ。また、部屋に入ると、いきなりドアが閉まって敵が襲ってくる場合と、スイッチなどを押すことによってトラップが発動する場合がある。



複数の敵が一度に出現することが多いので、まずはどこで戦えば安全かを判断すること。挟み撃ちに遭わない場所を探すようにしたい。

スイッチ床

床自体がスイッチの役割を持っており、当方、もしくは敵キャラクターが踏むことによって、対応したドアが開く仕組みになっている。スイッチ床にはスイッチマークが必ずついていて、ひとつのドアに対応するスイッチ床が複数あることもある。

スイッチ床のほとんどは、敵を誘導して落とすと、奥につながるドアが開く仕組みになっている。複数のスイッチ床がある場合は、全てのスイッチ床に敵を落とすことがクリア条件となる。また、壊れたシャンデリアなど、いかにも”クサイもの”にもスイッチマークはある。



スイッチ床に落とされた敵は、そこから這い出すことができない。スイッチ床が複数ある場合は、1ヵ所ずつ慎重に埋めていくようにする。

『魔剣X』に隠された本当のトラップ

下記6種類のトラップのうち、レバー＆スイッチ、敵全滅部屋、スイッチ床、特殊コンテナの4つは、ステージ攻略に関するもの。残るふたつは、シナリオの展開に関わるものと分類できる。後者のふたつも、ステージ内のドアを開けるものなので、ステージ攻略に関係するものと言えなくはないが、クリアしなくてもエンディングに到達できるので違うものとする。

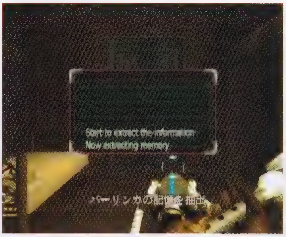
ここまでは、何らかの仕掛けを作動させて目に見える範囲に変化を起こすトラップを解説してきた。だが、『魔剣X』には、もうひとつトラップがある。このゲームは、アドベンチャー要素よりも、遭遇した敵を倒すというアクション要素のほうが、はるかに色濃い。そのため、敵の配置も非常に考え抜かれている。いつのまにか敵に囲まれていることが多いのは、このため。これこそが、3つめの罠、“敵の配置に関するトラップ”だ。

スピードのある敵を背負ったまま進むと、複数の敵に囲まれる原因となる。また、苦し紛れに通路から部屋に突っ込むと、部屋の中にも敵がいて、逃げ場がなくなることもある。これらは全て、敵配置トラップによるものである。そうなるように仕組まれているのだ。ボス戦に至るまでの道中で、どうしても倒されてしまう場合は、敵の配置を考慮し、ステージの進行ルートを変えてみるのも手だ。出現した敵を、できるだけその場で1体ずつ倒すことを心がけ、エクストラ攻撃（飛び道具）で倒せる場合は、その敵が接近する前に倒してしまうようにしたい。

情報抽出

ブレインジャックは、身体だけでなく記憶までも乗っ取ることができる。そのため、ブレインジャックできるキャラクターの何人かからは、シナリオを進行させる上で重要な情報を引き出すこともできる。その情報とは、あるドアの電子ロックを外すための暗証コードであったり、ある重要人物が潜んでいる場所であったりする。

情報抽出はコマンドとして存在しないが、情報を持つキャラクターをブレインジャックした時点で、もしくは情報を必要とする場所へ行くと、自動的に行われるようになっている。

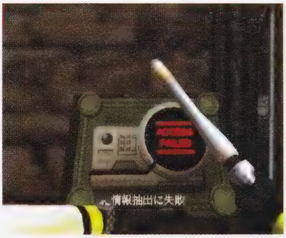


ブレインジャックした途端に情報抽出が行われる場合もある。このようなキャラクターは決まって貧弱だ。情報抽出を済ませたら、素早く元の身体にブレインジャックし直すように。

ブレインジャック

いくつかのステージには、ある特定のキャラクターをブレインジャックして訪れなければ開かないドアがある。開かないドアの向こうに、明らかに重要と思われるキャラクターが見える場合、そのドアは誰かをブレインジャックして連れて来ないと開かないと判断していい。

ただ、このトラップに関しては、イベントシーンのメッセージにいくつもヒントが登場するので、誰でどのドアが開くかということは容易に推測できるだろう。親子関係、愛人関係といった、わかりやすい関係にあることがほとんどだ。



目的となるドアを発見しても、まだそのドアを開けられるキャラクターがいるステージに行けない状況である場合もある。イスタンブールやロンドンがそれに該当する。

特殊コンテナ

重さによって上下する特殊なコンテナ。何も乗っていない場合は上昇するが、ある一定以上の重量がかかると下降するという仕組みになっている。ワシントンステージにのみ登場するが、意外と苦労させられるので特に解説する。

このコンテナに乗って上昇し、ステージ上部を目指すことが目的となるのだが、敵がバラバラと無限に降ってくる。そのため、現れた敵を瞬時に倒していかないと、いつまでも先に進めない。素早く倒す方法を見つけることと、素早く倒せるキャラクターで訪れることが重要となる。



スピードが速いキャラクターで臨むか、攻撃力が高いキャラクターで臨むかは、プレイスタイル次第である。ボス（八卦ウィリアム）攻略と併せて選択したい。

アイテム解説

アイテム名の表記について

ここで解説しているアイテムのうち、体力回復アイテム以外のふたつは、本書が独自に名付けたものである。このふたつはマニュアルと表記が違うので、注意してもらいたい。

マニュアル表記		本書表記
イマージュ	→	イマージュ玉
攻撃力増加	→	攻撃力アップ

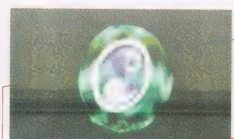
3種類のアイテムの基本事項

『魔剣X』に登場するアイテムは全部で3種類。イマージュ玉（敵、置）、体力回復アイテム（小、大、完全）、攻撃力アップアイテムである。敵を倒した際に出現するイマージュ玉（敵）以外は、全てステージ内の決められた場所に配置されている。ちなみに、一度クリアしたステージを再度訪れた場合にも、アイテムは同じ場所に復活して配置されている。

アイテムの中で最も助けられることになるのは、体力回復アイテムとなるだろう。ゲームオーバーになると、ランクゲージほか全てがそのステージに入る前の状態に戻ってしまう。だが、手強い敵の付近には、必ずと言っていいほど体力回復アイテムが、都合よく配置されているからである。

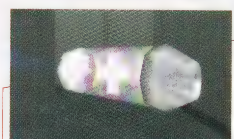
○イマージュ玉稼ぎは必要か？

一度クリアしたステージに、ブレインジャックランクを溜めるために再度訪れる必要はあるのか？　答えは“必要なし”である。出現する敵を全て倒し、配置されているイマージュ玉も全て獲得していくと、常に必要とされるブレインジャックランクをギリギリ達成している状態を保ちながらゲームを進行していけるからだ。



イマージュ玉（敵、置）

イマージュ玉を獲得すると、ブレインジャックランクが上昇する。イマージュ玉には、敵を倒すと出現するものと、部屋の片隅に置かれているものの2種類が存在する。敵を倒すと出現するものは、倒した敵の強さによってイマージュゲージの上昇値が変化し、出現してもそのままにしておくと消滅してしまう。また、片隅に置かれているものからは、そのステージに出現する敵から得られるイマージュ玉よりも若干高めの上昇値が得られるようになっている。



体力回復アイテム（小、大、完全）

体力回復アイテムは、ライフを回復させる役割を持ち、その回復量によって、小（オレンジ）、大（緑）、完全（発光）の3種類に分けることができる。状況によって取るか、残しておくかを判断したい。

体力回復の配置には、ふたつの特徴がある。「この先に強い敵がいるよ」ということを警戒させている場合と、強力な敵がいた場所の先に「お疲れさま」と置かれている場合があるのだ。そのため、前者の場合は、先にいる強敵を倒してから取りに戻りたい。



攻撃力アップアイテム

攻撃力アップアイテムを取ると、一定時間だけ攻撃力がアップして敵に大ダメージを与えることができる。また追加効果として、敵のガードを無効化する効果も併せ持っている。具体的な数値を出すと、効果持続時間は40秒間で、攻撃力は通常時の1.5倍となる。

効果持続中は効果音が鳴り響くので、効果音が鳴っている間に、できるだけ多くの敵を斬り倒したい。ただし、無敵状態ではないので、敵からの攻撃は通常と同じようにガードすること。







第2章 キャラクター解説

MAKEN X

chapter2 CHARACTERS of MAKEN X

Character プロローグ イマージュと天尊流星と魔剣

“霊魂”、“守護神(守護天使)”、“宇宙意志”という言葉を聞いたことがあるだろうか。“デジャヴュ”という単語なら有名だろう。これらのキーワードは、我々一般社会ではオカルトもしくは心理学用語としてしか意味を持たず、科学的にも証明されていない。

……そう思っているのは、我々“一般人”だけだ。

世界レベルのトップシークレットとして、この精神世界は、実は、科学的に証明されているのである……。

“宇宙意志”や“潜在意識世界”と呼ばれるものの正体こそが「イマージュ」である。「霊的な真の自我」とも呼ばれるこの概念は、イギリスのギネス博士によって提唱された。

「人間が通常、自分の意識として感じることは全て、別次元に存在する“イマージュ”が感じたことを、脳にフィードバックした結果である。イマージュ世界へ意識を移行するためには、普通に生きていく上では使われない大脳の機能を目覚めさせなければならない。その方法は、脳が活動を停止したという矛盾した情報を、脳に与えることである。イマージュ世界では精神力の強いイマージュが、弱いイマージュを吸収して生き残る」……当時はそのあまりにも突飛な発想のため、学会ではまともに取り合ってもらえなかった。ところが、この理論にこそ、真実が内包されていたのだ。その意味を知る組織、封剣士一族が博士に接触してきたのはその直後のことだった……。

封剣士の存在理由、そして彼らの唯一絶対の使命は、「古の剣」※＝天尊流星の力を使って世界を平和に保つこと。だが天尊流星には、ある目論見があった。それは世界秩序を一度リセットし、新たなるミレニアムを創造すること。具体的には、全人類のイマージュ管理である。封印を解かれた天尊流星、利用された三業会、そして再び天尊流星を封印しようとする封剣士……。

封剣士たちにはわかっていた。イマージュ世界という、別次元に住む天尊流星には、封剣士では歯が立たないと。天尊流星に対抗できる武器は、イマージュを切り離し、吸収できるものでなくてはならないと。そこで封剣士が着目したのが、ギネス博士の唱えるイマージュ理論だったのだ。これを具現化して作り上げた、人のイマージュを内包した武器、即ち「魔剣」……人類の最終兵器の完成であった。

そしてもうひとつ隠された真実がある。魔剣とは、盤古の力で生まれた天尊流星＝古の剣を、人類の知恵の結晶で複製した、いわばコピーなのだ。魔剣自体は、故に意志を持つ。人々のイマージュを吸収して強くなる。しかしその意志がいつまで人類の側についていてくれるのか、時間のない封剣士と科学者たちには、そこまで考える余裕はもはやなかった……。

※古の剣については、P6〜8を参照のこと。

■三業会とは？

元来は封剣士一族の一派である。彼らは、現封剣士一族と古の剣の扱いについて考えを異にしたために一族から分かれたのだ。後に香港を本拠地として秘密結社・三業会を組織することになる。易(占い)を信奉しているが、それは悪事を正当化する手段でしかない。やがて封剣士一族への対抗心と金銭欲から、天尊流星の私兵となり自らの幸せのみを追求しはじめる。自らの幸せのためなら、どんな悪事でも厭わなくなり、天尊流星のイマージュを注入された後からその傾向は過激の一途をたどっている。

三業会の組織

ヒエラルキー構造をなしている。頂点は“太極”と呼ばれ、これは即ち天尊流星である。その下に八卦と呼ばれる8人の幹部かいる。八卦の親衛隊として十六卦が次のステータスに位置し、その下に三十二卦と続き、最下層の兵隊が六十四卦と呼ばれている。

これらの名称は、中国古代から続く易である「八卦(はっけ)」から来ており、実際、幹部の八卦衆はその易に由来する身体の一部に強力なイマージュ注入を受けている。

人間のイマージュを吸収し、自らの僕とする盤古の力……そして、そのデータを元に人間の手によって作られた機械仕掛けの神、魔剣。その剣とイマージュ結合し、5分後の未来を託されたひとりの少女、そして魔剣を造りし者と魔剣が選ぶ者。その全てがここにある。

キャラクターマニュアル

P22からのキャラクターリストでは、魔剣がブレインジャックできるキャラクター全ての情報を紹介している。内容は、大きく分けて2種類に分けられる。出現ポイントやプロフィールといったシナリオ設定的情報、アクションシーンで重要になる基本パラメータや役に立つ戦い方といったシステム的情報である。ちなみに、シナリオに深く関わるサブキャラクターの解説は、プロフィールのみの掲載になっている。

キャラクターページの見方



❶キャラクター名
キャラクターの正式名称。

❷武器タイプ
キャラクターが持つ武器の形状。実際は各武器に固有名はなく全て魔剣が姿を変えたものだ。

❸プロフィール
キャラクターの経歴や、魔剣に関わるようになった経緯を解説している。

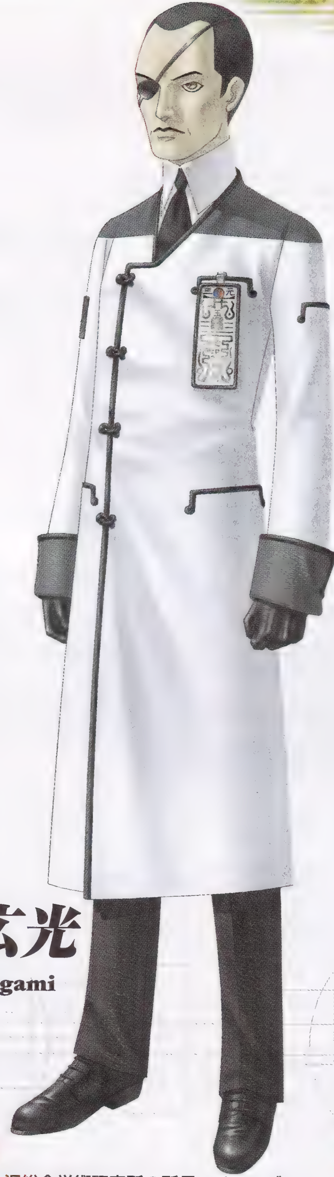
❹キャラクターデータ
キャラクターの体力と、キャラクターが出現するステージ、及びBJランクを載せている。複数のステージに出現するキャラクター（相模桂、封剣士カティ）もいる。

❺基本パラメータグラフ
四角形グラフには、LIFE、POWER、SPEED、EX CHARGE SPEEDの4種類の情報が入っている。LIFEは体力、POWERは攻撃力、SPEEDは動作全般のスピード、EX CHARGE SPEEDは、Xボタンを押してからEXゲージが点滅するまでの時間を表している。グラフは10段階に分かれていて、目盛りの数値が高いほどキャラクターの能力は優れている。EX CHARGE SPEEDに関しては7段階までしかない。1に近づくほど遅く、7だと早い。厳密に言うと、エクストラ攻撃を溜める時間は、60分の1秒単位で区切られている。参考までに実際の時間を記載しておく。1：70／60秒、2：40／60秒、3：30／60秒、4：20／60秒、5：15／60秒、6：10／60秒、7：5／60秒
JUMPのパラメータにはHIGHとLOWの違いしかないので、枠外に記載した。

❻攻撃データ
キャラクターの持つ各攻撃の威力。攻撃には、通常攻撃、前進攻撃、ジャンプ攻撃、カウンター攻撃、エクストラ攻撃がある。コンビネーションに関する情報は、攻撃の派生技となる通常攻撃、前進攻撃に含まれている。3回連続攻撃の場合、○➡○➡○と、各打撃が与えるダメージを順に掲載し、右端に全てが命中した場合の総ポイントを記した。

❼概要・攻略
キャラクターの紹介全般。登場、特性、戦い方と3つのパートに分かれていて、内容は以下の通りになっている。
・**登場パート**　キャラクターが出現するステージや、関連する情報。
・**特性パート**　キャラクターの戦闘能力全般を解説している。
・**戦い方パート**　具体的な活用法。

❽ピックアップ
キャラクターの特性の中で、ゲームを通して役に立つ情報を解説している。



相模広光

Hiromitsu Sagami
age:43
sex:male
job:a chief of K.S.L

PROFILE

魔剣を開発した金沢総合学術研究所の所長。イマージュ工学の第一人者である。16年前に女封剣士との間に一女(相模桂)をもうける。イマージュ工学の第一人者ギネス博士とともにイマージュ理論の完成を見た後、リー・フーショウを総帥とする大華僑グループの出資で設立された金沢総合学術研究所に着任。ギネス博士とともに天尊流星に関する研究を行なう。その後、魔剣開発計画に反対して研究所を去ったギネス博士にかわって所長となり、魔剣の開発を成し遂げた。しかし、魔剣覚醒実験直後、天尊流星の部下である秘密結社三業会に誘拐されてしまう。



封剣士 李飛爪(フェイ)

Lee Fei Chao
age:20
sex:male
job:a foreign student (guardian)

PROFILE

香港から来日した留学生で、ケイの家庭教師。しかし、実際は魔剣を覚醒させ、天尊流星を封じる使命を帯びて来ていた五大封剣士のひとり。封剣士になるための苦行においては内臓を潰している。魔剣の誕生が近いことを聞いて来日。純粋な封剣士の血を受け継ぎ、若くして修行にパスしたエリート中のエリート剣士である。それゆえに魔剣を目覚めさせるという大役をリー・フーショウから命ぜられ、魔剣開発計画の始まりから関わってきた。いよいよ魔剣を覚醒させるというときに、八卦のアンドレイ率いる暗殺部隊に襲撃されて命を落とすも、ケイに魔剣を託した。



アン・ミラー

Anne Miller
age:27
sex:female
job:a staff of K.S.L

PROFILE

イマージュの遺伝的アルゴリズムを担当している研究開発スタッフ。アメリカの平凡な家庭に生まれ、カナダで学生時代を送り、金沢の新国際大学へ入学する。そこで偶然相模所長のイマージュに関する講義を聞き感銘を受け、以来イマージュの研究に没頭する。所長の推薦で大学卒業後にヒトゲノム解析の職に就くが嫌気がさす。そこに所長から誘いがあり、金沢研究所の研究員スタッフ第一号となった。そして、魔剣開発の手伝いをすることになった。イベントシーンでは常識のある人間として、暴言を吐くジョーンズを抑えることが多い。



J.J.ジョーンズ

J.J.Jones
age:27
sex:male
job:a staff of K.S.L

PROFILE

人工脳の制御システム全般を担当している研究開発スタッフ。18歳で生物工学の博士号を取得した天才。人工知能を研究していたが、研究を進めるにつれて、ヒトという存在に絶望し、自殺を考えはじめる。その頃に相模所長のイマージュ論文と出会い、感銘を受ける。新国際大学に入学し所長の講義を受けて余すところなく理論を吸収。その理論の実践のために大学を中退し世界各地を放浪した。それから数年後、誘いを受け研究所に来たジョーンズは卓越した能力を発揮して魔剣の人工脳の設計に貢献する。イベントシーンでは暴言を吐きまくってアンにしかられることが多い。





武器タイプ：大刀

相模 桂



name:Kei Sagami
age:16
sex:female
height:160cm
weight:46kg
job:a highschool student



PROFILE

魔剣を開発した相模広光所長の一人娘。魔剣覚醒の際に起こったアクシデントにより、彼女のイマージュ世界と魔剣が結合してしまう。最初は父親を救いたいがために、魔剣に天尊流星を倒すように懇願する。本来ならば、ケイ自身のイマージュはすぐに魔剣に食われてしまうはずだが、そうならずにいられるのは彼女自身に流れる母方の封剣士の血のせいであろうか。

Character 宿命のヒロイン

■登場

魔剣覚醒実験において、予定では五大封剣士のひとりであるリー・フェイチャオが魔剣覚醒の使命を帯びていた。だが、八卦アンドレイの襲撃により、ケイをかばってフェイチャオは死亡。その際、魔剣覚醒をケイに託す。ケイはフェイの遺志を継ぎ、魔剣を手に取る。

シナリオ分岐においてある特定のルートを進むと、最終決戦の場で再び魔剣を手に取ることになる。

■特性

初期の体力、攻撃力は最低クラスだが、スピードは非力さを補えるほどにはある。特筆すべき秀でた能力はないが、強力な敵が出てこない研究所でのみの使用となるので、苦戦をすることは少ないはずだ。研究所のときとは対照的に、最終決戦ではすべてにおいて最強の力を発揮する。

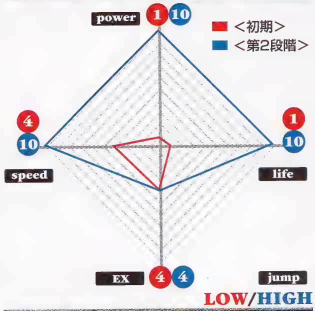
■戦い方

研究所にはそれほど強い敵は出てこないので、非力なケイでも強引に力押しで進んでいける。多少ダメージを受けても、回復アイテムが豊富にあるので、死ぬ危険は少ない。安全に行きたいなら、ガード後の反撃を戦法の主軸にする。主に使う技はコンビネーションBとカウンター攻撃だ。コンビネーションAはヒット後に距離が離れ、ソードブレイカー以外に効果はない。使うならば最初の1発目だけを使う。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
<初期>120	金沢研究所	1
<第2段階>1000	紫禁城(天尊流星との対決のみ)	-

PARAMETER



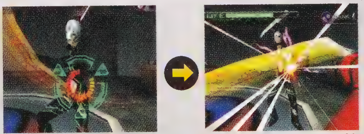
攻撃力パラメータ

通常攻撃	10➡10➡10	30
前進攻撃	5➡10➡15	30
ジャンプ攻撃	20	20
カウンター	50	50
EX攻撃	60	60

※第2段階の攻撃力パラメータはP161参照。

PickUp 1 エクストラ攻撃 マキナ・クオーク

剣を水平に構えて力を溜めた後、一気に解放して敵を十字型に切り捨てる技。研究所内すべてのザコキャラクターを一撃で倒せるのはこの技だけだ。非力なケイにとっては貴重な「一発」だが、飛び道具ではないので敵に接近しなければならない。敵の攻撃の空振りを見越して叩きこみたい。なお、剣を2回振っているが、実際上の攻撃回数は1回だけだ。



ゲージが溜まっている間はガードが一切できない。敵が大きな隙を見せたときのみ使おう。

PickUp 2 コンビネーションB

ケイの前進攻撃は縦・横・縦と3回連続して斬りつけるコンビネーションへと発展する。1発目がヒットすれば、2、3発目も連続でヒットするので、総合的なダメージはかなり高い。敵に少しでも隙があるときはこのコンビネーションを叩きこむのだ。余談だが、2発目から3発目を出すときは若干入力を受け付ける時間に余裕があり、少し遅らせてからでも出せるのだ。



基本的に連続ヒットするが、バズーカのように途中で割り込んで反撃してくる敵もいるので注意したい。

PickUp 3 カウンター攻撃

カウンター攻撃は特定の攻撃をガードしさえすれば確実にヒットさせられる上にダメージも高めな攻撃だ。非力なケイにとっては、欠かすことのできない重要な攻撃だといえる。研究所内のザコはすべてカウンター攻撃で返せる技を持っているので、それらをガードできるまで待ち、カウンター攻撃で返していけばかなり素早く倒していくことができる。

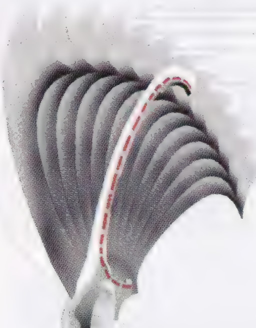


敵の攻撃をガードした後、敵がひるんだのなら、それはカウンター攻撃で反撃できる技だ。



見習い封剣士
フェイシャン

name:Lee Fei Shan
age:16
sex:female
height:164cm
weight:48kg
job:an inexperienced guardian



武器タイプ：舞扇

PROFILE

五大封剣士のひとり、リー・フェイチャオの実妹。兄と同じく封剣士を目指し、修行を受けるが、いまだ見習いの域を脱していない。それ故足手まといになると、師であるカティに香港に置き去りにされていた。自分の実力を認めさせ、兄の仇を討つためにも、資格がないにも関わらず、魔剣の力を借りようとする。修行もせずに魔剣に選ばれたケイに嫉妬や対抗意識を抱く。

Character

恩讐の舞妓

■登場

タージマハルの八卦・シャージャを倒すため、香港で魔剣を待っている。フェイシャンは天尊流星を追う途中、置き去りにされていたが、独自にインドを不穏に陥れているシャージャの情報を得ていた。独断で魔剣の助力を得てでもシャージャを倒し、手柄を得ようと考え、魔剣にシャージャの打倒を（命令ではなく）依頼してくる。YESならばBJできるようになり、タージマハルに向かう。NOならばタージマハルには行けなくなるが、フェイシャンを攻撃することでBJ可能にはなる。いずれにしても戦闘にはならない。

■特性

見習いとはいえ、封剣士の修行を受けただけのことはある。特別に秀でた点はないが、欠落しているところもない。全体的にバランスが取れていて、クセがなく使いやすい。中盤以降で使うにはつらいものがあるが、序盤ではもっとも活躍させることが多いだろう。特性としてはボスのガード不能攻撃をガードすることができる。

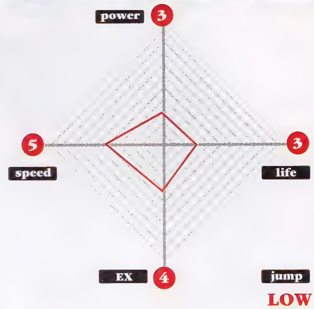
■戦い方

遠距離では飛び道具のEX攻撃、近距離では前進攻撃からのコンビネーションBと距離によって使い分ける戦い方がメインとなる。カウンター攻撃はいまひとつリーチがなく、敵によっては届かないことがある。威力も低いこともあってあまり頼りにならない。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
240	香港	2

PARAMETER



攻撃力パラメータ

通常攻撃	15 ➡ 15 ➡ 15	45
前進攻撃	15 ➡ 15 ➡ 20	50
ジャンプ攻撃	25	25
カウンター	30	30
EX攻撃	40	40

PickUp 1 エクストラ攻撃 舞姫の扇

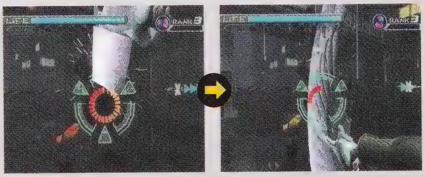
武器が舞扇とはサーカス団の踊り子であるフェイシャンらしい。その扇を地面と垂直に構えて力を溜め、溜めきった後に扇を横に振り払って扇状の光弾を敵に向かって飛ばす。光弾は、普通の扇を投げた時と同様にまっすぐには飛ばず、波を描いて飛んでいく。そのため、壁が迫っているような狭いところでは敵にヒットする前に壁に当たって吸収されてしまい、少々使い勝手が悪い感がある。しかし、広場などで遠距離にいる敵を攻撃するときには頼りになる。フェイシャンの持つ攻撃の中では単発では最大の威力があるのも心強い点だ。



ピンクの扇形の光弾が美しい軌跡を描いて飛んでいく。蛇行するだけに目標の敵にヒットするまでに時間はかかるが、これも未熟者のフェイシャンだからこそかもしれない。近づいてこない敵に倒れるまで放ってやろう。

PickUp 2 コンビネーションB

前進攻撃から派生する3連続コンビネーションだ。縦・縦・縦とすべて縦方向への斬撃である。背面取りジャンプなどで後ろへ周りこんだ時など敵に隙が生じたときはこのコンビネーションをヒットさせていくのが基本になる。基本的に3発目まで連続的にヒットするが、途中で割り込んでくる敵には3発目まで隙が大きく危険なので、2発目までで止めてガードやバックジャンプなどの回避行動をするようにしておきたい。ちなみにコンビネーションAはこれとは対照的に横斬り3回のコンビネーションだが、連続ヒットしないので使う必要はほとんどない。



ゲーム序盤はこのコンビネーションだけで、かなり楽にゲームを進められるが、モスクワをクリアしたあたりからきつくなってくるかも。ちなみに敵の弾を弾き返すには前進攻撃よりも、通常攻撃のほうがやりやすい。



封剣士ラムロッド

name:Ramrod
age:25
sex:male
height:175cm
weight:58kg
job:a disc jockey
(guardian)



武器タイプ：サムライソード

PROFILE

五大封剣士のひとり。苦行により耳を潰している。欧州での無差別テロを調べるうちに原因が欧州連合にあると突きとめ、情報を得るために連合党首の妻・マルガレーテに接近した。結果、ふたりは恋をしてしまい、ラムロッドは封剣士としての使命と、自分の幸せとの間で葛藤する。そんな中、皮肉にも、マルガレーテは天尊流星によって八卦のひとりとされてしまったのだった。

Character クールなDJ剣士

■登場

封剣士として、八卦・マルガレーテを倒す使命を帯びてはいるが、愛するものを自ら手にかけることをためらうラムロッドは、アムステルダムで魔剣の到着を待っていた。もはや、やけくそ気味に魔剣にマルガレーテを倒すように命令する。引き受けるとBJ可能になり、マルガレーテのいるウィーンへの経路が開く。断るとラムロッドと戦闘になり、勝利後にBJ可能となる。

■特性

他の封剣士たちと同様に、能力値的にはバランスが取れている。剣の振りが速く、ガードされても弾かれずに振りぬくことができるのがラムロッドの最大の強み。敵を抑えこむことが容易にできるはずだ。また、氷結の効果があるEX攻撃にも注目したい。条件は厳しいが、どんなにHPが残っている敵でも一撃で葬り去ることができる。

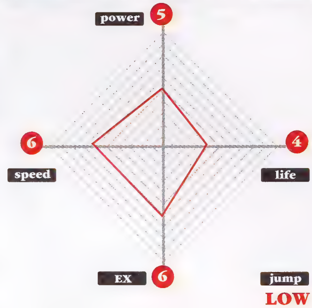
■戦い方

遠距離では飛び道具のEX攻撃、近距離では前進攻撃からのコンビネーションBと基本の通りに距離によって使い分けていきたい。飛び道具で、氷結の効果を持つEX攻撃だが、これを撃ち放った後はすぐに走り出すことができるのも特徴。EXの弾とほぼ等速で追いかけて前進するという芸当もできるのだ。これで氷結中の敵を一撃で倒せる。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
320	アムステルダム	4

PARAMETER

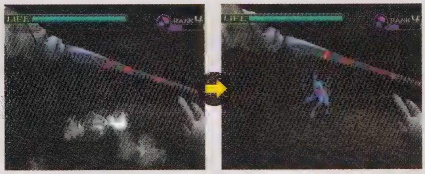


攻撃力パラメータ

通常攻撃	30➡30➡30	90
前進攻撃	30➡30➡30➡30➡40	160
ジャンプ攻撃	50	50
カウンター	100	100
EX攻撃	5	5

PickUp 1 エクストラ攻撃 氷晶の剣

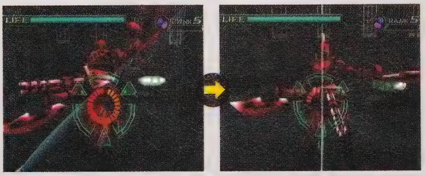
剣を横向きに構えて気合を溜めたあと、敵に向けて氷塊を撃ち放つ。氷塊は敵にヒットしなかったときは、しばらく地面を滑走したあと、氷柱になって消える。この攻撃自体の攻撃力はたったの5しかないが、氷結属性に対して抵抗のない敵ならば、ほんの短い時間ながら凍らせる効果を持っている。この氷結しているわずかな時間に剣攻撃をヒットさせると、どんなにHPの多い敵でも即死するという特典がある。常に狙っていきたいところだが、氷結がまったく効かない敵や効く確率が50%の敵もいるし、氷結に成功しても斬ろうとする前に氷結が解けたりと、条件は少々厳しい。



エクストラ攻撃自体の溜め時間は早いほうなので、意外と連発はできる。BS改造兵・女などの動きが遅く、なかなか攻撃をしかけてこない敵が相手ならば、この攻撃が活躍する機会も多い。やはり、遠くから撃って追いかける戦法が最も有効だろう。

PickUp 2 コンビネーションB

前進攻撃から派生する5連続コンビネーション。斜め→斜め→斜め→斜め→縦という方向へのコンビネーションである。ラムロッドの剣はスピードがあるので、何も考えずにこのコンビネーションをたたき込むだけでも、それなりに強い。正面からでも、ほぼ5発連続ヒットするためだ。↑+Xボタン連打でサクサクと敵をなぎ倒していく爽快感が味わえるのは気持ちがいい。ガードされても振りが全く止まらず5発出し切れるのも強い。だが、連続性のためか、リーチを犠牲にしている。故に、敵にかなり接近しなければならず、ダメージも受けやすくなるという欠点もある。



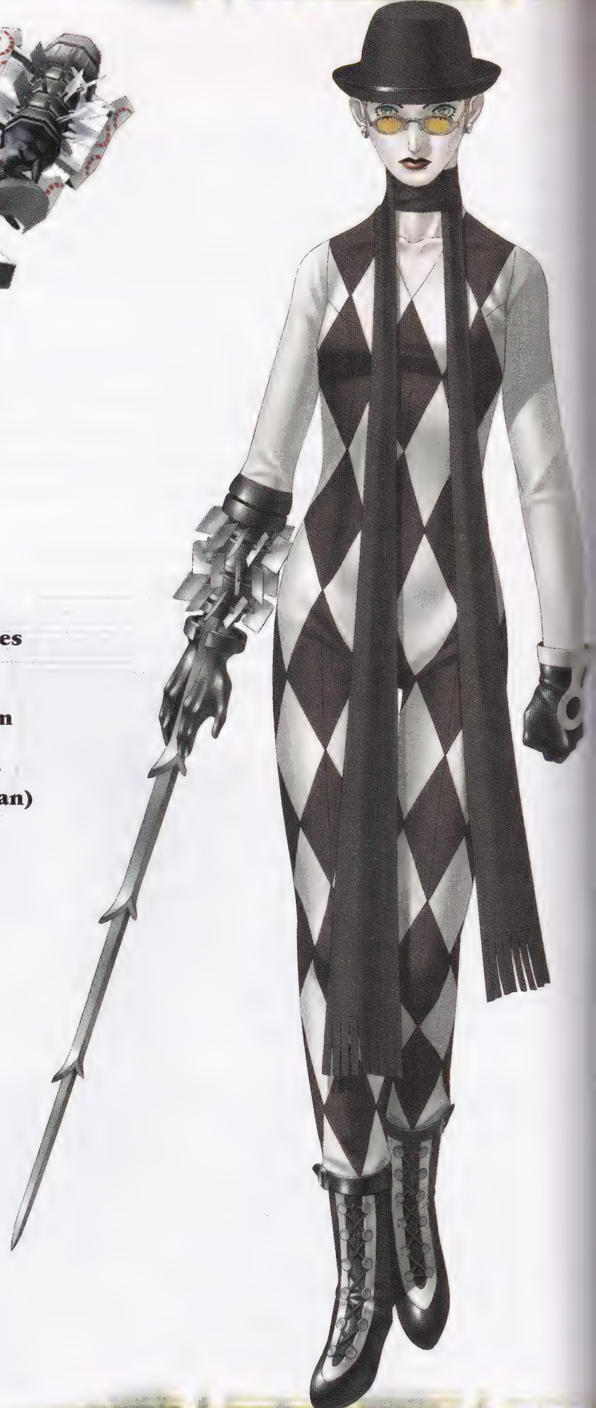
ゲーム中盤から終盤にかけてはこのコンビネーションだけで、かなり楽にゲームを進められる。終盤に差し掛かると、さすがに威力的に物足りなくなってくる。だが、ラムロッドが中盤のメインになる使いやすいBJキャラクターなのは間違いない。



武器タイプ：ドリルスピア

封剣士アキナス

name:Acinaces
age:32
sex:female
height:168cm
weight:55kg
job:a curator
(guardian)



PROFILE

五大封剣士のひとりで、パルテノン神殿を修復している女性学芸員。苦行として右腕を切断している。治癒・再生能力に優れる。欧州で流行している石死病の原因を調査するうちに、病理学者ダルが八卦だと確信するにいたり、跡を追うが消息は一向にわからずにいた。その一方、ダルの娘バーリンカをイスタンブールの石死病隔離病院で見つける。

Character

心優しき風使い

■登場

アキナスはダルの居場所を知ろうとバーリンカの許に通いつめるも、彼女は口を閉ざしたままで話そうとはしない。遺憾ではあるが、世界を救うことを優先させ、バーリンカを記憶抽出のためにBJしてもらうためにアテネで魔剣を待っていた。ダルの打倒を手伝うように魔剣は頼まれる。承諾するとアキナスはBJ可能になり、イスタンブールのバーリンカの病室を開くことができるようになる。断るとアキナスと戦闘になり、戦闘終了後にBJ可能となる。

■特性

特に突出したところはなく能力値は平凡だ。攻撃では強力なコンビネーションを持たないが、武器攻撃のリーチに優れている。頼りになるのは飛び道具のエクストラ攻撃だ。棺桶に入った状態のアイアンメイデンにも効果がある。また、石化攻撃を無効化する特性がある。

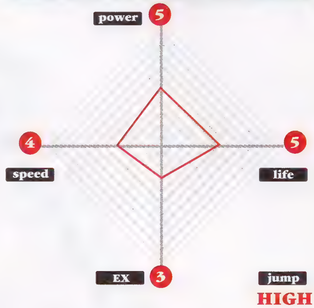
■戦い方

通常攻撃も前進攻撃も差はほとんどないが、リーチが長く、他のBJキャラクターでは届かない距離からでも届く。ただし、コンビネーション系BJキャラクターのように一気に畳みかけることはできないので、一発一発丁寧にヒットさせてゆく。そして、隙があれば常にエクストラ攻撃を溜めるようにしておきたい。射程には限界があるが、1発当たりの攻撃力はなかなか魅力的だ。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
500	アテネ	4

PARAMETER



攻撃力パラメータ

通常攻撃	50	50
前進攻撃	50 ➡ 50	100
ジャンプ攻撃	80	80
カウンター	130	130
EX攻撃	180	180

PickUp 1 エクストラ攻撃 疾駆の旋

右腕の義手ドリルに付属するファンを高速回転させ、旋風を作り出して前方に打ち出す。一定の距離を進むと消滅してしまうが、ヒットすれば大ダメージを与えられる。この攻撃が効かない敵は皆無なので、距離に関係なく使っていきたい。溜めているときはガードができないので、敵の攻撃が激しいところでは距離を離して撃つようにしよう。



威力は大きいが、射出速度が遅く、敵に横に動いて避けられやすいのが欠点。なるべく近距離で出そう。

PickUp 2 前進攻撃

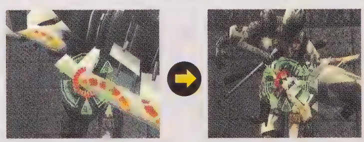
前進攻撃も通常攻撃も、ドリルを打ち出すだけで、見た目には全く差がなく、区別できないのだが、通常攻撃が単発のみなのに対し、前進攻撃は2発からなるコンビネーションなのだ。前進攻撃の2発目もドリルを打ち出すものだが、微妙に動作モーションが異なっている。特に使い分ける状況もないのだが、2発目は少しリーチが長いようだ。



通常攻撃を2回出すよりも、前進攻撃のコンビネーションのほうが、若干技と技の間の間隔が短い。微妙なものだが。

PickUp 3 カウンター攻撃

カウンターもドリル攻撃になっている。あまり移動スピードの速くないアキナスはガードする機会も多いはず。なので、カウンター攻撃で反撃できるところは確実に決めていきたい。ダメージもアキナスの技の中ではエクストラ攻撃に次いで高い。また、カウンター攻撃をヒットさせたあとに続けて通常攻撃を出せば、連続してヒットすることも多い。



カウンター攻撃が命綱というわけではないが、チャンスにはミスせずにヒットさせたい。

武器タイプ:三叉戟





封剣士バデレール

name:Badelaire
age:40
sex:male
height:189cm
weight:82kg
job:a journalist (guardian)

PROFILE

五大封剣士のひとりでケイの母の異母兄。苦行により、右足を切断している。分析・暗号解読に優れている。欧州の飲料水に混入されている麻薬の出所を探るため、ジャーナリストに化けて反政府組織の情報網を利用していた。この汚染はマフィアのドンである八卦・マルカラの仕業であることを突きとめるが、マルカラのアジトがわからない。マルカラの居場所を知る元欧州連合党首・スミス議員をBJして記憶抽出してもらうためにリヨンで魔剣の到着を待つ。

Character インテリの雷神剣士

■登場

リヨンで魔剣を待っている。八卦・マルカラの居場所を知るためにマルガレーテの夫・スミスの記憶抽出を魔剣に依頼する。これに応ずればバデレールがBJ可能になり、ロンドンのスミスが幽閉されている部屋に入ることができるようになる。断れば、バデレールと戦闘になる。戦闘後、バデレールをBJできるようになる。

■特性

スピードが遅いのと、コンビネーションがまったくないのが気になるが、前進攻撃のリーチの長さとエクストラ攻撃の強力さが頼もしい。能力値的には他の封剣士たちと同じく突出したところがなければ、極端に劣るところもないといったところでバランスは取れている。

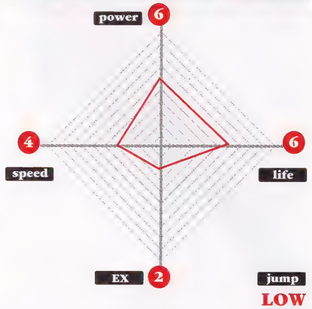
■戦い方

リーチ、威力ともに優れる前進攻撃を主体に戦う。技を出した後との隙が若干大きいので、一発一発丁寧にヒットさせていく。ゴリ押しは一切できない。隙なく攻撃したいときは通常攻撃だ。リーチが短いので近い敵にしか当たらないのだが、背面取りジャンプで背中を取った時に連続して叩きこむにはいいだろう。敵が目の前に密集しているときは、画面全体を攻撃できるエクストラ攻撃を使う。どんなに離れていても、画面の中にいればダメージを与えられる。便利だが、感電属性が効かない敵もいるので、過信しないようにしたい。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
600	リヨン	5

PARAMETER

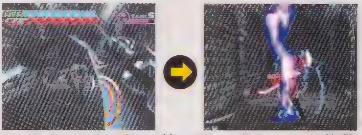


攻撃力パラメータ

通常攻撃	80	80
前進攻撃	160	160
ジャンプ攻撃	125	125
カウンター	300	300
EX攻撃	80	80

PickUp 1 エクストラ攻撃 雷の波動

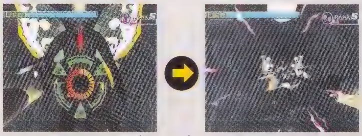
右手に持った鉾で空気中から電気を大量に集め、目の前にいっきに落雷させる。効果は一瞬だが、画面全体に及ぶため、複数の敵を倒すときには非常に使える攻撃だ。使える反面、溜めるのに時間が少しかかり、威力にも乏しい。すぐそばにいる敵でも、画面の中にいないと効果がないのも難点。この際は、敵が画面内に収まるように移動したい。



ロックオンしてしまうと、敵一匹しか見ないので、複数を攻撃しにくい。外しておくようにしておこう。

PickUp 2 前進攻撃

鉾先を回転させつつ、大きく突き出す攻撃だ。リーチと威力に優れる。他のBJキャラクターなら攻撃が届かないようなところでも届くのは頼もしい。だが、出した後の隙が大きく、空振りした時は危険だ。外さないように一発ずつ丁寧にヒットさせるために、敵の動きをよく見極めるようにして出していきたい。



ヒットさせたらすぐに離れて余分な反撃をかわすようにしよう。ヒット&アウェイだ。

PickUp 3 カウンター攻撃

バデレールの持つ攻撃の中で最も与えるダメージの大きいのがカウンター攻撃だ。隙が大きい技が多く、むやみやたらに武器を振りまわせないので、敵の攻撃に対してガードに徹する機会は多い。そこで確実にカウンター攻撃を決めるようにしていこう。カウンター攻撃をヒットさせた後に前進攻撃を出せば、連続ヒットもさせやすい。



威力はかなり高い。ほとんどのザコ敵ならカウンター攻撃一撃で倒すことができる。



武器タイプ：蛇腹剣

封剣士カティ

name:Kati
age:unknown
sex:female
height:170cm
weight:54kg
job:the head of the chinese circus
(guardian-master)



PROFILE

表向きは九天雑技団の女団長だが、正体は五大封剣士の筆頭格にして最強の封剣士である。サーカス団を隠れ蓑に、見習い封剣士たちを引きつれて世界中を旅しているのだ。その目的は天尊流星の居場所を突き止めるため。荒行で子宮を捨て、年齢不詳の若さと神仙の力を得る。封剣士の使命を誰よりも誇りに思っており、使命を達成するためにはどんな手段をも厭わない、恐ろしい女。

Character

冷酷の炎

■登場

魔剣に天尊流星を追うように指示するため、または無理矢理にでも魔剣にそうせざるを得ないように裏工作するために、モスクワを皮切りに各地に姿をあらわす。BJキャラクターとしては、特定のシナリオ分岐においてゲーム終盤で魔剣の敵として登場し、戦闘後、BJが可能となる。

■特性

最強の封剣士と呼称されるだけあって、その実力はたいしたものだ。能力値的には最強クラスではなく、突出したものもないが、バランスがよく穴がない。敵を追尾する能力を持つエクストラ攻撃、剣を振る速さ、隙のなさなどは頼もしいかぎりだ。

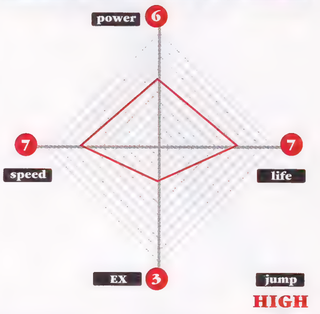
■戦い方

動きまわりながら追尾機能のある飛び道具のエクストラ攻撃を溜め、次々と撃ちつづけていくのが非常に有効。追尾機能のおかげで撃ち放てば必ず敵にヒットするのだ。敵が近づいてきても、バックジャンプで距離を開ければ、敵の攻撃をほとんどくらうことなく一方的に攻撃できる。近距離では通常攻撃と前進攻撃からのコンビネーションBを使っていく。通常攻撃はヒット後に距離が離れず、連打が効くので一方的に敵を抑えこめてしまう。コンビネーションBも同様に速く、隙がないのでゴリ押しが可能だ。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
700	リスボンまたはブラジル	6

PARAMETER

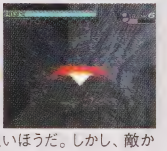


攻撃力パラメータ

通常攻撃	50	50
前進攻撃	40➡40➡40➡40➡80	240
ジャンプ攻撃	80	80
カウンター	200	200
EX攻撃	150	150

PickUp 1 エクストラ攻撃 炎の独楽

炎が宿る蛇腹状の剣を用い、あたかもコマをムチで回すように振って炎を弾き出す。弾き出された炎はコマの形を帯びて敵を捉え、追いかけて突き刺さるのだ。それは、画面外の敵すら捕捉するほどである。これを利用した戦法は上記で述べたが、これが許されるのは最強の炎の封剣士カティだからこそだろうか。

ゲージが溜まる時間は若干遅いほうだ。しかし、敵から逃げながら撃てばそれも関係なくなる。

PickUp 2 通常攻撃

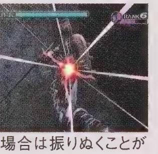
コンビネーションではない単発の横斬り攻撃だが、そのスピードは非常に速く、他のBJキャラクターの下手なコンビネーションよりも連続して剣を振ることができるのだ。背面取りジャンプ等で背中を取った時などは、この通常攻撃を連続してヒットさせたい。ガードされても、弾かれることなくそのまま振りぬくことができるのも特徴だ。




前方向へのリーチはないが、横に斬るので横方向へ動く敵をフォローしやすい。

PickUp 3 コンビネーションB

前進攻撃から派生する5連続コンビネーションだ。横→横→縦→縦→縦と蛇腹剣をムチをしならせるように素早く振りぬく。しかし、正面からは5発連続ヒットはしにくく、3発目と4発目で敵の攻撃に割り込まれてしまうことが多い。背面取りジャンプで背後を取った時に出せば、必ず連続ヒットが見こめる。

通常攻撃と違ってガードされた場合は振りぬくことができずに弾かれて止まってしまう。



武器タイプ：巨大メス

八卦アンドレイ

name:Andrey
age:38
sex:male
height:180cm
weight:75kg
job:a colonel (HAKKE)



PROFILE

三業会の殺し屋にして、八卦のひとり。ロシアの特殊部隊の将校だったが、戦闘パラノイア（偏執狂）と診断されてロシア軍を追われる。その後、三業会に殺し屋として雇われた。三業会の中でも優秀な殺し屋だったため、忠実な手足となる部下を欲した天尊流星に口からイマージュを注入され、八卦となる。以来、天尊流星の計画の障害となるものを抹殺してきた。

Character

ロシアの狂人

■登場

ゲーム開始直後、金沢研究所での魔剣覚醒実験中に三業会の部下を引きつれて襲撃する。五大封剣士のひとり、リーフェイチャオを倒すも、魔剣を手に取ったケイに返り討ちに会うことになる。その際、強制的にBJされる。なお、その次のリンカードンステージで稲葉をBJして脱出した場合、アンドレイはBJ不可になる。

■特性

体力と攻撃力はかなり劣るが、スピードは突出している。移動速度はかなり速いが、攻撃時のスピードが今一つだ。飛び道具のエクストラ攻撃は溜め時間が短く、連続的に発射できるので頼りになる存在だ。稲葉よりは確実に強力なBJキャラクターといえるだろう。序盤に登場するBJキャラクターとしては、使用頻度においてフェイシャンと争うことになるはずだ。

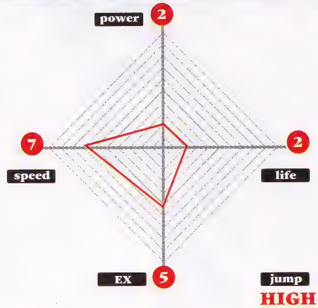
■戦い方

スピードを活かしたヒット＆アウェイ戦法がよい。前進攻撃のコンビネーションBがあるとはいえ、武器の振りは速いほうではないので、力押しは止めておくこと。危なくなったら退くことも大切だ。エクストラ攻撃の溜め時間が短いのと、移動速度が速いのを利用して、動きまわりながら敵の攻撃を避け、遠くから飛び道具のエクストラ攻撃で狙い撃っていく戦法も可能だ。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
150	金沢研究所	1

PARAMETER

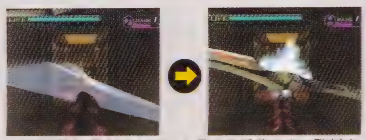


攻撃力パラメータ

通常攻撃	20	20
前進攻撃	10 ➡ 15 ➡ 30	55
ジャンプ攻撃	30	30
カウンター	40	40
EX攻撃	30	30

PickUp 1 エクストラ攻撃 チカティロナイフ

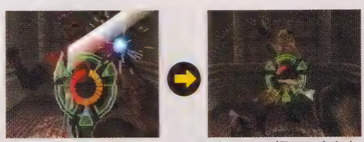
天尊流星にイマージュを注入された「口」の中にある舌先から、銛状のメスをまっすぐに発射する。まっすぐに飛んでいくために、ロックオンできないほど遠いところにいる敵に対しても狙いをつけやすい。与えるダメージ自体はたいしたものではないが、ゲーム序盤のザコ敵に対しては充分な威力を発揮するはずだ。



画面下部に常にチロチロと見える舌先から、発射される。偏執狂の殺人鬼らしい攻撃だ。

PickUp 2 コンビネーションB

前進攻撃からは右手に持っている巨大メスで2回斜めに払ってから突きを出すというコンビネーションに派生する。3発連続ヒットはするが、最後まで出し切ると隙が大きいので、複数の敵に周りを囲まれているときは控えよう。また、中には三業会キャノンのように途中で割り込んでくる敵もいるので気をつけたい。背面を取った時には遠慮なく使おう。



せっかくのコンビネーションだが、あまり頼りにならないことが多い。ないよりはマシ程度か。

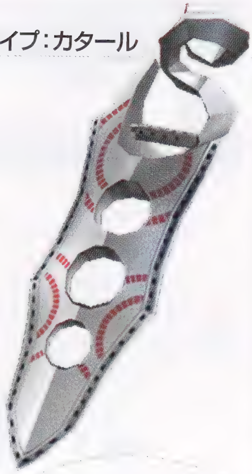
PickUp 3 カウンター攻撃

アンドレイのカウンター攻撃はナイフで縦に斬り返すというものだ。他のBJキャラクター同様、アンドレイにとってもカウンター攻撃を使いこなすことは重要だ。振りの遅い攻撃ばかりで、敵を抑えこむのが難しいので、ガードの重要性はますます高い。ガード後に敵の体勢が崩れるのを確認したらすぐにカウンター攻撃を出せるようにしておきたい。



アンドレイが活躍する序盤に出てくるほとんどの敵は、カウンター攻撃で返せる技を出してくる。

武器タイプ：カタール



八卦シャージャ

name:Shaja
age:50
sex:male
height:165cm
weight:90kg
job:a TVstar
(HAKKE)



PROFILE

歌って踊れるインドの国民的大スター。自分を表現し切り、夢は全て叶えてしまった後は、生きていく目的を逆に見失ってしまう。一方、人類を管理下におくという天尊流星の計画において、インドの人口の多さは問題だった。心の隙間を突かれて手にイマージュを注入され八卦となったシャージャはTV局を独占し、人間を無気力にし、ゆっくりと死に至らしめる電波を歌に乗せて流しつづけている。

Character

歌って踊れる阿修羅

■登場

香港で魔剣を待つ見習い封剣士フェイシャンが八卦シャージャの打倒に力を貸すように依頼してくる。これにYESと応えれば、彼女をBJできるようになり、タージマハルに行くことになる。シャージャのいる部屋はフェイシャンでなければ開けることができない。部屋に入るとシャージャと戦う。戦闘終了後、BJ可能になる。

■特性

スピードのなさが一番の難点。特に突出した能力もなく、扱いが難しいBJキャラクターだ。エクストラ攻撃は威力はあるが、溜め時間が長すぎるのが難点だ。

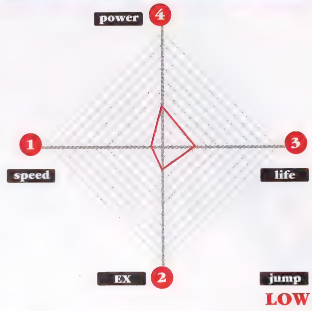
■戦い方

序盤に登場するBJキャラクターの中では、一番クセが強く、使いやすいとはいえない。基本の通りに遠距離からは飛び道具のエクストラ攻撃を、近距離では前進攻撃から始まるコンビネーションBを使っていきたい。コンビネーションBは6本の腕をフルに活用する攻撃で、5回連続斬りを繰り出す。5発全てヒットすると、かなりの威力なので、これをスキあらばヒットさせていこう。通常攻撃は単発でリーチも短く、存在価値がほとんどないように思えるが、敵の弾を弾き返すときはこれが使える。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
270	タージマハール	3

PARAMETER

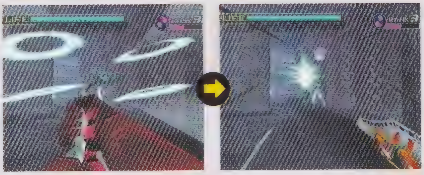


攻撃力パラメータ

通常攻撃	20	20
前進攻撃	15➡15➡20➡20➡30	100
ジャンプ攻撃	30	30
カウンター	60	60
EX攻撃	30	30

PickUp 1 エクストラ攻撃 ジャハンリング

6本の腕のうち、本来の2本を除く4本の腕で剣を振りまわしてリングを4つつくり、前方に向かって撃ち出す。一発の威力は30と小さいが、全部命中すれば、最高120ものダメージを敵に与えられ、非常に強力。難点をあげればゲージが溜まる時間がかなり長いということと、打ち出すまでも遅いという2点だ。だが、序盤に出てくるBJキャラクターの飛び道具の威力としては最高威力なのはまちがいない。シャージャは移動速度が最低レベルなため、敵から逃げながらエクストラ攻撃を溜めることは難しい。肉を切らせて骨を断つ戦いとなるだろう。



見た目からしてクセがありそうなBJキャラクターだが、飛び道具もクセが強いといえるだろう。4つのリングがそろって滑空していく姿は見ていて美しくはあるのだが。

PickUp 2 コンビネーションB

前進攻撃から派生する5連続コンビネーション。1本→1本→3本→3本→最後は6本の腕で総攻撃と、見た目に派手なアクションが楽しい。合計ダメージは100と、序盤に出てくるBJキャラクターの攻撃では最高の威力なのだが、シャージャ自体のスピードが遅いという欠点があるため、これで敵を押していくのは難しい。コンビネーションの途中に割り込んでくる敵もいるので、その場合は5発まで出し切らずに、3、4発目で止めてガードするなどしたい。このコンビネーションだけに頼る戦い方はできないので、カウンター攻撃などもうまく使っていこう。



5発出しきるとかなり大きな隙を見せることにもなる点に注意しておきたい。その辺のザコならば最後まで出し切らずに倒せるので、勢いあまって余分な攻撃を出さないようにしておこう。



武器タイプ：ビームロッド
バズーカ砲

八卦マルガレーテ

name:Marguerite
age:24
sex:female
height:180cm
weight:65kg
job:the leader of ECAP (HAKKE)



BS木馬



PROFILE

欧州連合の女党首にして八卦のひとり。前党首の妻だったが、悪評の高い夫を信じられず、またクラブのDJ（封剣士ラムロッド）に心を惹かれつつある自分をも信じられなくなり、不安定になっていたところを天尊流星に足からイマージュを注入され八卦にされる。その後、夫をロンドンに幽閉し、自らが党首となる。党員に改造手術を施してテロ集団を組織している。鉄のBS木馬上から指示を出すその姿は雄々しくさえある。

Character

神速のテロリスト

■登場

ウィーンにて魔剣を待ちうける。マルガレーテに会うためには、彼女の愛人である封剣士ラムロッドの体で行かねばならない。どちらにしろ、ウィーンへ行くにはラムロッドの依頼を受けねばならないので、迷うことはないだろう。戦闘終了後、BJ可能になる。

■特性

八卦の中でも足を司るだけあり、全キャラクター中最高の移動速度を誇る。スピードがある一方、ほかの能力を犠牲にしているということもない。体力は中盤に登場する他の八卦並みにあり、攻撃力も標準以上、エクストラ攻撃も使い勝手がよく強力、と万能である。

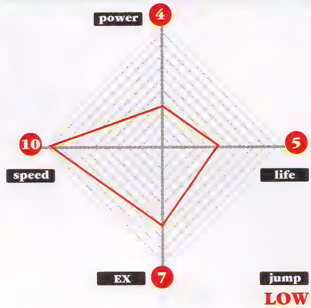
■戦い方

一見、前進攻撃の3連続コンビネーションBが使いやすそうだが、その攻撃力は序盤でのBJキャラクター並みなのだ。ゆえに、接近戦では通常攻撃の蹴り攻撃を使う。2発目まで出るが連続ヒットはしないので、1発目だけ使うようにする。ほかには、ジャンプ攻撃の蹴りもヒットしにくいもののかなり威力が高い。特筆すべきはエネルギー弾を発射するEX攻撃。溜め時間が全BJキャラクター中最も短く、弾は壁などに跳弾すると、最高4段階まで威力が増加するのだ。狭い通路などでは最大限に威力を発揮する。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
500	ウィーン	5

PARAMETER

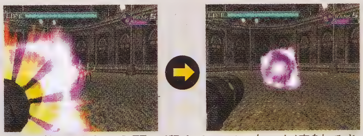


攻撃力パラメータ

通常攻撃	80➡100	180
前進攻撃	20➡20➡20	60
ジャンプ攻撃	200	200
カウンター	300	300
EX攻撃	120〜400	120〜400

PickUp 1 エクストラ攻撃 クルップファイア

マルガレーテは足が速い。しかもエクストラ攻撃は、ゲージが溜まるまでの時間が短いので、遠距離からでも多用していきたい。上でも述べたが、この攻撃の最大の特徴は壁などの障害物に当たると跳ねかえり、攻撃力が増加される点だ。通常ダメージは120だが、跳弾するたびに120→240→360→400とダメージが増えるのだ。ただし、5回反射すると弾は消えてしまう。



ゲージはあっという間に溜まるので、次々と連射できるという点も強みだ。

PickUp 2 通常攻撃

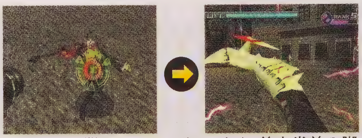
八卦の中でも足を司っているだけに、その恩恵はスピードだけでなく、蹴り技の威力にも現れているようだ。前進攻撃のサーベル攻撃は魔剣が宿っているにも関わらず、かなり威力は低い。その一方でこの蹴りは一発で前進攻撃コンビネーションBの総計威力を超えるのだ。ただし、攻撃連続性がなく、続けては攻められないのが難点だ。



一発蹴りをヒットさせたら、すぐに後ろに下がって仕切り直して、エクストラ攻撃を打つのが賢いだろう。

PickUp 3 ジャンプ攻撃

通常攻撃と同じく、ジャンプ攻撃も蹴り技だ。これも威力は高いほうなので、素早い機動力を活かして走りこみ、目の前でジャンプしてヒットさせたい。飛び道具だけでなく、マルガレーテの特徴である足(移動速度、攻撃力とも)を使った攻撃で美しくプレイしようではないか。ただ、ロックオンしないと蹴りのタイミングを合わせにくいので忘れずに。



エネルギー弾、サーベルだけでなく、美人党首の脚線美に酔いしれよう。

八卦ダル

name:Daru
age:40
sex:male
height:150cm
weight:50kg
job:a scientist(HAKKE)





武器タイプ:杭

PROFILE

ある伝染病の治療法を確立し、ノーベル医学生理学賞を受賞した科学者。だが、その治療法では、副作用として別の奇病を引き起こすことを発見した。事実の発覚を恐れたダルは、娘とともにトランシルバニアに姿を隠して暮らしていた。そこをヨーロッパの壊滅と人口減らしを目論んだ天尊流星に八卦にされ、石死病ウイルスをばらまく悪魔になる。

Character

悪魔の病理学者

■登場

ヨーロッパで流行している石死病の調査をしていたアキナスだが、元凶である八卦・ダルの居場所がわからない。それを知るのはダルの娘で石死病患者のバーリンカのみ。アキナスの依頼を受けてから、イスタンブールでダルの娘であるバーリンカをBJすることで、ダルのいるトランシルバニアへの経路が開く。ダルは戦闘終了後、BJ可能となる。

■特性

中盤に登場する他の八卦たちと比較すると、攻撃力が低いのが気になるところ。その反面、体力が多い。またエクストラ攻撃は、石化が効く相手にはこの上なく強力だ。なお、ボスのガード不可能となる攻撃でもガードでき、しかも飛び道具系の弾を無効化する、という便利な特性も併せ持つ。

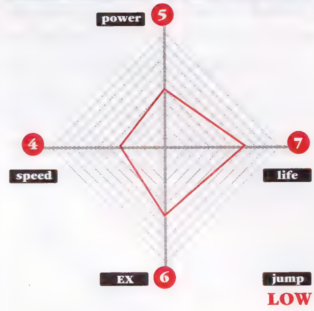
■戦い方

遠距離にいる敵に対しては有効な攻撃を持たないので、中距離くらいまでは近づこう。近づいたら、前進攻撃から始まるコンビネーションBとエクストラ攻撃を使う。エクストラ攻撃はガス攻撃だが速度が遅いので、放出してからそれを追いかけるという使い方もできる。これで敵が石化した場合は、固まっている敵に素早く追加攻撃を加えることもできる。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
650	トランシルバニア	5

PARAMETER

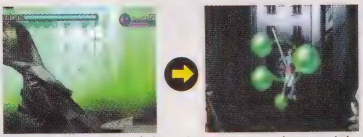


攻撃力パラメータ

通常攻撃	30	30
前進攻撃	20➡20➡30➡30➡40	140
ジャンプ攻撃	60	60
カウンター	130	130
EX攻撃	10	10

PickUp 1 エクストラ攻撃 ウラドウイルス

常に右手に挟み込んでいる3本の試験管のフタを開け、石死病ウイルスが混じった液体を前方へと撒きつける。液体は試験管の外へ放出されると同時に霧状になって前方へと流れていく。敵にヒットすると、耐性のないものはウイルスの効果により、約4秒間石になって固まってしまう。その間、敵へは攻撃し放題だ。



石化中にヒットする攻撃はすべてクリティカルヒットとなる。いっきに片付けるチャンス。

PickUp 2 コンビネーションB

杭を前方にまっすぐに突き出して敵を刺す前進攻撃。ここから連続して5回攻撃が出るコンビネーションBへと派生させられる。攻撃力が低めなのが残念だが、石化に成功した時や、背面を取った時はこのコンビネーションを全てヒットさせたい。通常は隙の大きさを考慮して、2発目か3発目までで止めておこう。



3発目までなら隙が少ないので、敵を抑えこんでおきやすい。5発目まで出すと割り込まれやすくなってしまう。

PickUp 3 カウンター攻撃

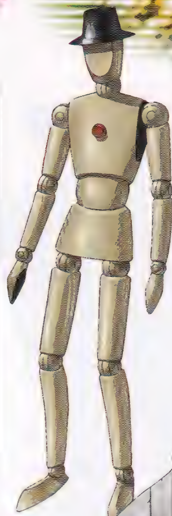
全体的に攻撃力が低いダルだが、カウンター攻撃なら単発でもそこそこの威力がある。コンビネーションBで敵を抑えこめないことはないが、普通は力押しで敵を倒し切るのも難しい。そんな時にはカウンターだ。敵の攻撃に対してガードに徹する機会も多いので確実にカウンター攻撃を決められるようにしたい。



ダルの中では攻撃力が高いといっても、威力不足は否定できない。カウンターは仕切り直しの技と考えてもよい。

PROFILE

ヨーロッパ中の麻薬密売、犯罪を裏で操る世界規模のマフィアのドン。政財界にも大きな影響力を持つ。欲しい物はなんでも手に入れてきたが、どれほど望んでも得られないものがただひとつ、それは彼自身の子供だった。精子の異常を医師に診断されたマルカラは自暴自棄になる。その心の隙を天尊流星に突かれ、股からイマージュを注入されて八卦となる。胸ポケットから放たれる人形は地面に落ちると人型化する。それは、生まれることを許されなかった彼の息子の代わりなのだろうか？



セベルパペット



武器タイプ：大斧





八卦ドン・マルカラ

name:Don Malukala
age:35
sex:male
height:200cm
weight:130kg
job:mafia's boss

Character 暗黒社会の首領（ドン）

■登場

ヨーロッパでの麻薬による飲料水の汚染を調べていた封剣士バデレールは、この汚染の元凶がマルカラであるという確証を得る。しかしマルカラのアジトがどこにあるかわからない。調査の結果、アジトの場所を知るのはロンドンに幽閉されているスミス議員だということを突き止めた。

バデレールの依頼を承諾してから、ロンドンでスミス議員をBJすることで、マルカラのいるシシリーへの道が開く。マルカラは戦闘終了後、BJ可能となる。

■特性

移動速度、攻撃のスピードとも最低ランクなので、使うには結構厳しいものがある。ガードに徹せなければならない場合が多いからだ。その反面、攻撃力が高い。通常攻撃をチクチク出すだけで、楽に敵を倒すことができる。それにしてもプレイヤーの忍耐を要求するキャラクターであることは間違いない。

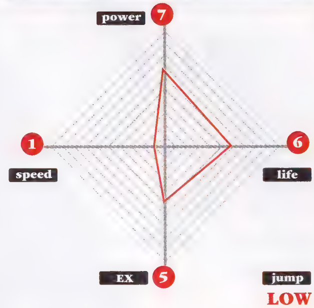
■戦い方

スピードが全然ないので、先手をとっての攻撃が難しい。距離をとって爆弾のエクストラ攻撃でダメージを与えていく。接近戦ではガードに徹してのカウンター攻撃など、反撃を確実にできる場面まで耐えなければならないことが多い。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
550	シシリー	6

PARAMETER

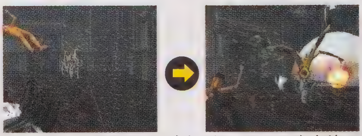


攻撃力パラメータ

通常攻撃	100	100
前進攻撃	80➡80➡120	280
ジャンプ攻撃	150	150
カウンター	300	300
EX攻撃	400	400

PickUp 1 エクストラ攻撃 セベルパペット

左手に握るパペット人形を前方へと投げる。この人形は実は爆弾だ。直接敵に触れた場合はすぐに爆発するが、そうでない場合は地面へと転がった後、約3秒後に爆発する。このパペット爆弾は、爆風に巻きこんだだけでも敵にダメージを与えることができる。時間差を利用して、前の人形が爆発する前に次の人形を投げて……と前方に爆風による壁をつくることもできる便利な技だ。



このパペット爆弾による攻撃がマルカラの生命線になるといっても過言ではないだろう。

PickUp 2 コンビネーションB

右手に持つ大きな斧で横・横・縦と、3回斬るコンビネーション。大振りだが、意外にも隙は少なく、充分な威力もある。これで近寄ってきた敵を追い払ってパペット爆弾を投げられる間合いを作ろう。1発目の横斬りはリーチに優れ、動き回る敵を捕まえやすい。背面取りジャンプで背中を取った時もこのコンビネーションを使っていきたい。



振りはあまり速くはないが、3発連続ヒットすると、なかなかの威力。敵の隙に叩きこんでいこう。

PickUp 3 カウンター攻撃

動きの遅いマルカラにとって、自由自在に動いて敵の攻撃を避けるということは難しい。必然的にガードに徹することも多くなる。ゆえにカウンター攻撃で反撃できるところは必ず反撃するようにしていきたいものだ。マルカラのカウンター攻撃はコンビネーションBよりも威力が大きいので、積極的に狙っていくのもよいだろう。



動きが遅いBJキャラクターでも、カウンター攻撃を極めていればピンチになってもなんとかなる。

八卦レイ

name:Ray
age:70
sex:male
height:190cm
weight:180kg
job:an archbishop
(HAKKE)



PROFILE

八卦のひとり。次期法王候補に名を連ねる、メシア教の大司教。かつては熱心に布教活動を行ったが、いつしか神の存在を疑うようになった。不安から麻薬に手を出して現実逃避の日々を過ごす。そこへ天尊流星が現れ、神の計画を聞かされたレイは自らの身体を差し出し、八卦となった。それからは民衆に神の教えとして、自殺することを勧めている。

武器タイプ：大鎌



Character

堕落の大司教

■登場

バチカン内のロックされた聖堂にいる。麻薬の仕入れ元だったマルカラの身体でないと、中に入ることができない。レイと戦闘になり、倒すとBJ可能になる。ゲーム中、特にレイの情報が大きく出るわけではないので、気づきにくいところである。

■特性

能力は、数値的には中庸だがバランスが取れている。突出してよいところもなければ、欠点も見当たらない。このキャラクターのウリは完全無敵なるエクストラ攻撃にある。またボス敵の、こちらのガードが不可能になる攻撃も無効にできる。

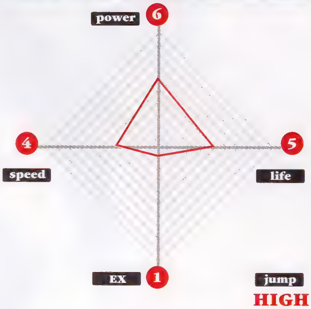
■戦い方

防御に関しては、敵の攻撃を一切受け付けなくなるバリアー(エクストラ攻撃)がある。敵の攻撃が激しく、対応がつらい状況ではこのバリアーをなるべく絶え間なく継続させていくことに気を使えば、全くダメージを受けずにステージを進むことができるというわけだ。もちろん、普通にガードすることも大切だ。攻撃においては飛び道具がないので、通常攻撃、前進攻撃のふたつを使っていく。ともにコンビネーションへと派生し、隙も少なく攻撃力もあるので使いやすい。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
500	バチカン	7

PARAMETER



攻撃力パラメータ

通常攻撃	120 ➡ 120	240
前進攻撃	80 ➡ 80	160
ジャンプ攻撃	150	150
カウンター	240	240
EX攻撃	0	0

PickUp 1 エクストラ攻撃 ジルドレガード

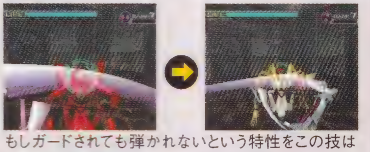
背中の羽根をレイを中心として高速に回転させることにより、バリアーをつくりだす。約5秒間有効で、その間は完全に無敵となり、敵の攻撃を一切受け付けない。非常に強力な技だが、溜め時間が約1秒強と、抜きん出て長いという欠点がある。溜めている間は普通にガードも出来ないので、いつ溜めるかということも頭においておかねばならない。



敵に攻撃をしかける直前にバリアーを発動させるのがもっともよい使い方だろう。

PickUp 2 コンビネーションA

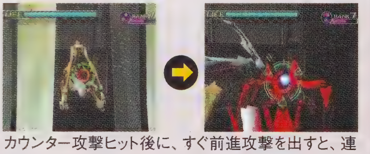
鎌を横に払い、そして戻す2連続コンビネーション。横に動く敵を捕まえやすく、隙が少ない。また、前進攻撃よりもダメージが大きい。1発目がヒットした時、2発目が届かないことが多いので、2発出し切ってしまうよりも、1発目のみ使うようにしよう。



もしガードされても弾かれないという特性をこの技は持っている。敵を押さえこむ時には便利だ。

PickUp 3 カウンター攻撃

完全無敵になるエクストラ攻撃は確かに頼りになるが、常にレイを護っていてくれるわけではない。使わない(使えない)状況というのも当然あるわけだ。敵の攻撃に対して普通にガードするしかない時もある。その時のために、カウンター攻撃による反撃をより一層確実にしていきたい。



カウンター攻撃ヒット後に、すぐ前進攻撃を出すと、連続してヒットしやすい。テクニックとして覚えておこう。



八卦ユースフ

name:Youthfu
age:45
sex:male
height:170cm
weight:138kg
job:an oil millionaire(HAKKE)





PROFILE

世界経済を牛耳るサウジアラビアの石油王。実父殺しの濡れ衣を兄に着せて追放し、家長となる。だが、兄が生きているという噂を聞き、疑心暗鬼にさいなまれていた。そこを天尊流星に付け込まれて腹にイマージュを注入され、八卦となる。OPECの事務総長の立場を利用し、中国以外の国に対して石油の輸出を大幅に制限した。それによって米中関係はますます悪化しつつある。

武器タイプ：首刈りサーベル

Character

アラブの石油王

■登場

リスボンで魔剣を待ちうけていたカティから、アラブの石油王ユースフが天尊流星の本体らしいので倒しに行けという命令を受ける。カティの言葉に従えばメッカへのルートが開く。だが、メッカにいるユースフは天尊流星ではなく八卦だった。ユースフとの戦闘終了後、BJできるようになる。

■特性

最高クラスの体力と攻撃力を兼ね備える。移動速度が遅いことが唯一の弱点。それを補って余りあるのが、エクストラ攻撃サラフボンバーだ。これは溜め時間が短い上に威力も大きい、しかも飛び道具である。終盤で使用可能になるキャラクターだけあってトップクラスのHPを誇り、そう簡単にはくたばらない。ガシガシ戦っていきたい人におすすめのキャラクターと言えよう。

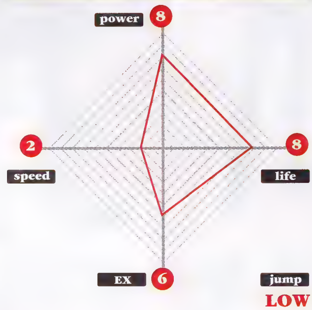
■戦い方

これまでの他のBJキャラクター同様に、敵と一定の距離が開いている状態なら飛び道具であるエクストラ攻撃を使う。接近したら前進攻撃からのコンビネーションBを使っていく。ユースフは足が遅く自ら距離を調節しにくいので、敵の動きに合わせてどちらかを使いわけていくといいだろう。実際、最難関の最終ステージであってもさほど苦労なく進んでいけるほどの攻撃力なのだ。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
800	メッカ	7

PARAMETER

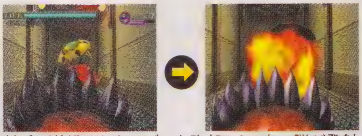


攻撃力パラメータ

通常攻撃	150	150
前進攻撃	150 ➡150 ➡200	500
ジャンプ攻撃	200	200
カウンター	400	400
EX攻撃	400	400

PickUp 1 エクストラ攻撃 サラフボンバー

武器のサーベルの両端を持って、それが曲がるほどの気合を腹部に込め、そして一気に前方一直線に放出する。与えるダメージが400と、飛び道具系の攻撃では最高の威力を誇る。溜め時間も短いので非常に優れた攻撃だ。壁などに当たると少し爆風が起こるが、マルカラのものと違ってその爆風にはダメージがないので誤解なきように。



触手が仕込まれたいびつな腹部から、赤い弾が発射される。溜め時間の少なさも1、2を争う。

PickUp 2 コンビネーションB

前進攻撃から始まる3連続コンビネーションで、サーベルで上下へ2回斬りつけた後、前方へと腹部の触手を3本同時に伸ばす。合計ダメージが500と、最高の攻撃力を誇るコンビネーションだ。攻撃自体も早く出るので、敵に途中で割り込まれることはないが、3発目を出した後の隙が若干大きい。



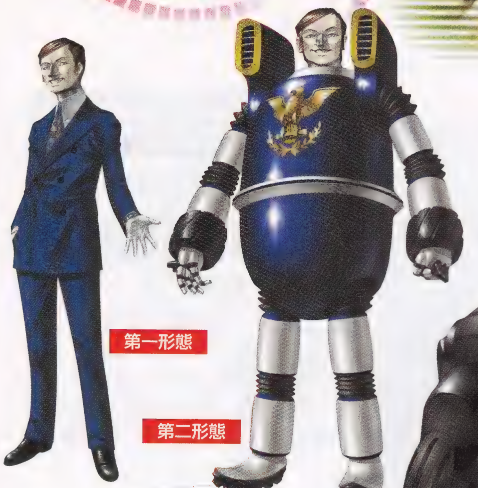
たとえ敵にガードされても弾かれずに、振りぬけるという便利な性質も持っている。

PickUp 3 カウンター攻撃

体力、攻撃力ともに最高ランクであるユースフは、ガードなど必要ないと思えるほど強力である。実際カウンター攻撃を狙う必要はほとんどないのだが、あえてここで取り上げたのは、ユースフのものには、秘密が隠されていたのだ。カウンター攻撃の後に続けてXボタンを押すことで、なんと前進攻撃の2、3発目が出るのだ。



カウンター攻撃＝単発攻撃という図式がこのユースフだけには当てはまらないのだ。



八卦ウィリアム

name:William
age:41
sex:male
height:210cm
weight:990kg
job:the president of USA(HAKKE)



武器タイプ：左右の鉄拳



PROFILE

台頭してきた中国に対する強硬姿勢で圧倒的な支持をもって再選を果たした第29代目のアメリカ合衆国大統領。米中サミットの席上で中国主席＝天尊流星と出会ったウィリアムは、精神のもろさを突かれて、首からイマージュを注入されてしまい、八卦となる。人口削減の手段として世界大戦を目論む天尊流星によって中国との関係を悪化させるように操られている。

世界最強の猛禽

■登場

リスボンでのカティ&コウとの会話以降、選択肢によっては、アメリカ大統領の正体は天尊流星ではないかという情報が入る。それを元に魔剣はワシントンへと向かう。しかし、ホワイトハウスで出会った大統領ウィリアムは天尊流星ではなく、最後の八卦だった。天尊流星はもうここにはいないというウィリアムの言葉の後に戦闘になる。戦闘終了後にウィリアムはBJ可能となる。

■特性

使用できる状況がごく一部に限られる第2形態のケイを除くと、スペックの数値においても、実際の使用レスポンスにおいても最強といえるBJキャラクターだ。移動速度、攻撃力、体力、どれも全く欠点が見当たらない。強いて挙げれば、エクストラ攻撃が飛び道具でないことぐらいだろうか。最終ステージである紫禁城を攻略するなら、このウィリアムかユースフがベターだろう。

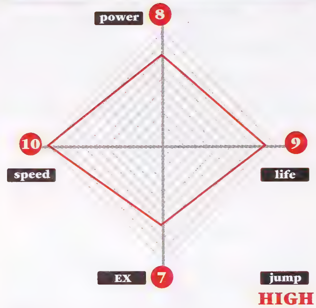
■戦い方

飛び道具を持たない。よって、素早い移動力を活かしてこちらの攻撃が届くまで距離を調節してエクストラ攻撃を決めるか、敵の懐に飛び込んで前進攻撃からのコンビネーションBを狙う。ヘビー級のボクサーを連想させるようなカッコイイ攻撃がウィリアムのウリなのだ。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
900	ワシントン	8

PARAMETER

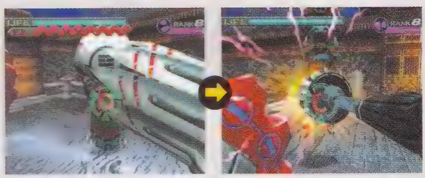


攻撃力パラメータ

通常攻撃	100➡100	200
前進攻撃	100➡100➡250	450
ジャンプ攻撃	150	150
カウンター	350	350
EX攻撃	600	600

PickUp 1 エクストラ攻撃 ビリーインパクト

身体全体がロボット化しているウィリアムの武器は左右の拳だ。魔剣が宿っている右手はチューリップの花のような形になっていてパンチを打ち出すときに回転する。その右手を高速回転させてパワーを極限まで高め、一気に解放して前方の敵にぶつける。これがウィリアムのエクストラ攻撃だ。溜め時間は全BJキャラクター中、最も短く、威力も最高だ。素早いフットワークで敵の攻撃をかわしつつヒットを狙おう。



飛び道具ではないので、一見使いにくそうだが、マルガレーテと並んで最高ランクを誇る機動力と組み合わせることで、いくらでもフォローができる。

PickUp 2 コンビネーションB

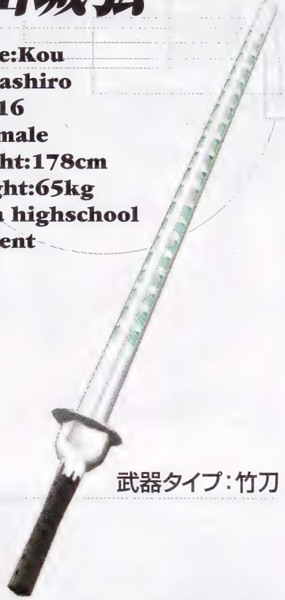
前進攻撃から派生する3連続コンビネーションで、左ジャブ2発から、右ストレートへとつなぐ。3発連続ヒットする上に、1、2発目は速くて隙がない。他の攻撃を使わなくてもいいほどにこのコンビネーションは使い勝手がよい。敵のちょっとした小さな隙でも見つけたら、すぐにこれを叩きこんでいく。ただし、敵の弾を弾き返す時は前進攻撃ではやりづらい。この場合のみは通常攻撃を使おう。



紫禁城での戦いはこのコンビネーションだけでOK。素早い動きで敵の隙を誘い、そこに叩きこむ。ウィリアムはこれが全てだといってもいい。

山城弘

name:Kou Yamashiro
age:16
sex:male
height:178cm
weight:65kg
job:a highschool student

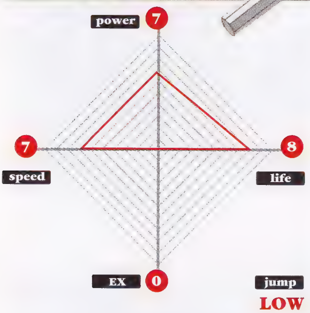


武器タイプ：竹刀

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
800	ブラジル	-

PARAMETER



攻撃力パラメータ

通常攻撃	150	150
前進攻撃	100→100→160	360
ジャンプ攻撃	200	200
カウンター	500	500
EX攻撃	-	-

Character ケイに一直線

■登場　イベントシーンにおいて度々登場しては、ケイの助けになろうとする。BJキャラクターとしては特定のシナリオ分岐を経たルートにおける最終ステージにのみ登場する。右は、戦闘用イマージュブースター装着図。

■特性　EX攻撃はないが、それを補えるだけの高い攻撃力とリーチの長さを誇る。

■戦い方　通常攻撃の突きはリーチに優れるものの隙が大きい。前進攻撃のコンビネーションをメインに使っていく。単発技ではジャンプ攻撃が威力がある。



PROFILE

ケイの幼なじみで、大富豪の息子。ケイに好意を抱いており、世界がどうなろうが、ケイのことが第一。それ以外のことは考えていない。天尊流星を追って魔剣と旅に出たケイを止められなかった自分を呪い、落ち込む。だが、ケイのイマージュが魔剣に吸収されそうなのを知り、なんとか助けようと魔剣を追って世界中を東奔西走する。

PickUp 1



前進攻撃からのコンビネーションは隙も少なく、威力もかなり大きい。ほとんどのザコ敵はこれだけで倒せる。

PickUp 2



ダンサー戦ではこのジャンプ攻撃が必須になる。単発技として見ても、最も優れている。

Character

遅咲きのパイロット



■登場　リンカードンステージをクリアする際に、稲葉をBJするかどうかを選択する。BJすれば香港へ向かいアンドレイは消滅する。BJしないとアンドレイの体でタージマハルへ不時着する。

■特性　ただの一般人なので、エクストラ攻撃はなく、能力値的にも最低ランク。ただし、エクストラ攻撃に匹敵する感電属性の通常攻撃を持つ。

■戦い方　P168からの読み物「稲葉でGO!」にGO!



武器タイプ：スタンロッド

稲葉郷

name:Go Inaba
age:30
sex:male
height:172cm
weight:65kg
job:a co-pilot

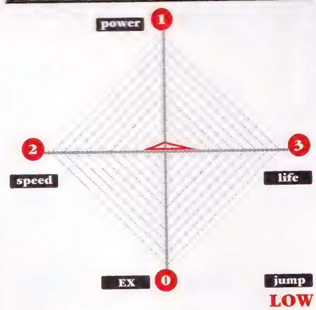
PROFILE

飛行艇「リンカードン」の副操縦士。元デジタル百科事典のセールスマン。遅き夢がかなってパイロットになった稲葉だったが、魔剣を乗せた自分の搭乗機が三業会にハイジャックされてしまう。このことが、まじめで堅実な道を歩んできた彼の人生を一変させてしまうことになる。イマージュ吸収されてしまった以上、住宅ローンを完済することはもうできないのだろうか。

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
250	リンカードン	1

PARAMETER



攻撃力パラメータ

通常攻撃	10	10
前進攻撃	10 ➡ 10 ➡ 10	30
ジャンプ攻撃	15	15
カウンター	20	20
EX攻撃	-	-

PickUp 1



この敵を痺れさせる、通常攻撃が稲葉の生命線。感電属性の攻撃が効かない敵にはお手上げかも。

PickUp 2



通常攻撃以外でまともなのはこのカウンター攻撃しかない。チャンスがあれば、必ず決めるようにしたい。

バーリンカ

name:Bahlinka
age:13
sex:female
height:134cm
weight:36kg
job:a patient

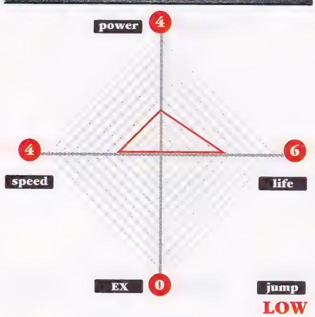


武器タイプ:大鉈

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
500	イスタンブール	1

PARAMETER



攻撃力パラメータ

通常攻撃	20	20
前進攻撃	35	35
ジャンプ攻撃	40	40
カウンター	40	40
EX攻撃	-	-

Character 石死病の少女



■登場　イスタンブールの隔離病院の一室に収容されている。病室はロックされ、アキナスのみが入れる。アキナスの目的は八卦・ダルの居場所を彼女から聞き出すこと。バーリンカは父を殺されたくない一心で話そうとはしない。そこで、記憶を抽出できる魔剣が必要とされるのだ。

■特性　一般人なので、エクストラ攻撃を持たない。体力はあるが、攻撃力はかなり低い。通常攻撃も前進攻撃も単発の攻撃しかない。

■戦い方　単発の縦斬りと横斬りしかない。動きの遅い敵には連打のきく通常攻撃の横斬りを、動きの速い敵には前進攻撃の縦切りを当てていく。ガード後のカウンター攻撃も狙っていこう。しかし、いずれも攻撃力は低い。

PROFILE

病理学者の八卦・ダルの一人娘。数年前から父と古城で隠遁生活を送っていたが、優しかった父親は急変し、石死病ウイルス完成のために人体実験を繰り返す悪魔になってしまった。ワクチンを持って逃げ出したバーリンカだったが、自らも石死病に冒されてイスタンブールの隔離病院に収容される。口を開こうとはしないが、彼女は八卦・ダルの居場所を知る唯一の手がかりなのだ。

PickUp 1



通常攻撃は単発だが、隙が少なく、連打も効くので、背面取りの後にはこれをヒットさせると効果的だ。

PickUp 2



前進攻撃は振りは遅いがリーチと前進力があるので、敵を押していける。いずれにしろ攻撃力が低いのが弱点か。



Character

虜囚の鉄球議員

■登場　ロンドンステージの塔最上階に幽閉されている。牢には電子ロックが施されていて、これを外せるのは封剣士バデレールだけだ。スミスをBJすることで、マルカラのアジトへのルートが開かれる。

■特性　突出した破壊力には目を見張るものがあるが、体力とスピードの無さも脅威的。

■戦い方　終盤ではとても戦えるだけのHPはないが、中盤までなら、一撃必殺の鉄球攻撃に酔いしれることもできる。油断するとすぐ死ぬので、やるかやられるかの緊張感を味わえる。

スミス議員

name:Samuel Smith
age:45
sex:male
height:182cm
weight:118kg
job:the former leader of ECAP

PROFILE

八卦・マルガレーテの夫で、前欧州連合党首。マフィアのドン・マルカラと取引することで地位と名声を得たが、その後もマルカラと手を切れずに麻薬や武器の密売に手を染めていた。しかし、八卦となったマルガレーテにより、ロンドン塔に幽閉され、失意の日々を過ごす。マルカラの居場所を知る唯一の人物ゆえに、マルカラを追うバデレールにその記憶の抽出を狙われる。

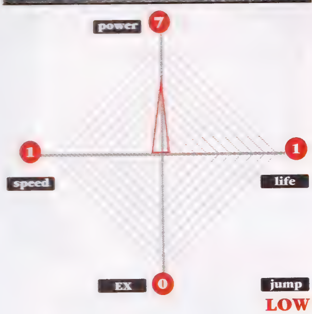


武器タイプ：鉄球

CHARACTER DATA

HP	BJ STAGE	BJ rank
130	ロンドン	1

PARAMETER



攻撃力パラメータ

通常攻撃	150	150
前進攻撃	150➡150➡120	500
ジャンプ攻撃	200	200
カウンター	400	400
EX攻撃	-	-

PickUp 1



通常攻撃と前進攻撃の1発目は全く同じなので、コンビネーションになる前進攻撃のみを使おう。

PickUp 2



スミスのカウンター攻撃は超強力。ほとんどのザコ敵は即死する。



李　護手
（リー・フウショウ）

Lee Fu Sho
age:78
sex:male
job:the big boss of chinese merchant

PROFILE

金沢総合学術研究所を資金援助する大華僑グループの総帥。その正体は天尊流星の力を用いて世界の秩序を管理してきた、コンロンを総本山とする封剣士たちの長だ。以前、人類を見限ってイマージュを掌握しようとした天尊流星を説き伏せて一度は封印に成功する。その際に天尊流星の考えに危機感を感じた彼は金沢に総合学術研究所を開設し、イマージュ工学権威のギネス博士に天尊流星の分析と、それに対抗しうる魔剣の開発を依頼した。しかし、新たな天尊流星を創り出すだけではないかという危惧を持っている。魔剣の魂が善なるものか否か、迷いつづけている。



ギネス博士

Dublin Guinness
age:60
sex:male
job:the former chief of K.S.L

PROFILE

イマージュ理論の提唱者で、初代金沢総合学術研究所の所長。学生時代にテロに巻き込まれ、生死の境をさまよう。その時、幽体離脱を体験したのをきっかけに超心理学の道へ進む。そして、イマージュ理論を発表するが、学会で変人扱いされる。だが、リー・フーショウの招きで金沢研究所の所長に就任。神の力を持つとされる天尊流星に畏怖の念を抱きつつ、その解析に努めた。だが、人間がイマージュを操作することに危機感を覚えた博士は魔剣の開発にも猛反対し、研究所の職も辞して、現在は南米の密林の奥地へと引っ込み、隠居生活を送っている。



劉嘉紳（天尊流星）

Ryu Kashin
(Mr.Meteor)
age:35
sex:male
job:the Chairman of China

PROFILE

若くして中国をまとめあげ、国家主席に就任した赤いプリンス。反米帝国主義を掲げ、アメリカと一触即発の状態へと中国を導いている。しかし、そのイマージュは天尊流星に喰われてしまっていて、天尊流星の思いのままに動く操り人形と化している。国家主席にまで昇りつめれたのも、劉本人にカリスマがあったのはもちろんだが、天尊流星の力によるものである。以上の情報以外、劉嘉紳および天尊流星については謎に包まれているのが現状だ。





BJ可能な全キャラクター・パラメータ＆特性リスト

名前	BJ rank	出現地	HP	life	power	speed	jump	武器の形状
相模桂	—	研究所	120	1	1	4	LOW	大刀
相模桂2	—	紫禁城	1000	10	10	10	HIGH	大刀
フェイシャン	2	香港	240	3	3	5	LOW	舞扇
ラムロッド	4	アムステルダム	320	4	5	6	LOW	サムライソード
アキナス	4	アテネ	500	5	5	4	HIGH	ドリル・スピア
バデレール	5	リヨン	600	6	6	4	LOW	三叉戟
カティ	6	リスボン、ブラジル	700	7	6	7	HIGH	蛇腹剣
アンドレイ	1	研究所	150	2	2	7	HIGH	巨大メス
シャージャ	3	タージマハール	270	3	4	1	LOW	カタール
マルガレーテ	5	ウィーン	500	5	4	10	LOW	ビームロッド&バズーカ砲
ダル	5	トランシルバニア	650	7	5	4	LOW	杭
マルカラ	6	シシリー	550	6	7	1	LOW	大斧
レイ	7	バチカン	500	5	6	4	HIGH	大鎌
ユースフ	7	メッカ	800	8	8	2	LOW	首刈りサーベル
ウィリアム	8	ワシントン	900	9	8	10	HIGH	左右の鉄拳
山城弘	—	ブラジル	800	8	7	7	LOW	竹刀
稲葉郷	1	リンカードン	250	3	1	2	LOW	スタンロッド
バーリンカ	1	イスタンブール	500	6	4	4	LOW	大鉈
スミス議員	1	ロンドン	130	1	7	1	LOW	鉄球

直接攻撃（：右端の数字は、総攻撃力）				EX（エクストラ）攻撃			無効攻撃属性	その他
通常	前進	ジャンプ	カウンター	名称	攻撃力	溜め時間		
10➡10➡10：30	5➡10➡15：30	20	50	マキナ・クオーク	60	4	なし	–
120➡120➡120：360	150➡150➡180：480	180	400	マキナ・クオーク	500	4	なし	–
15➡15➡15：45	15➡15➡20：50	25	30	舞姫の扇	40	4	なし	ボスのガード不能攻撃を無効化
30➡30➡30：90	30➡30➡30➡30➡40：160	50	100	氷晶の剣	5	6	なし	–
50	50➡50：100	80	130	疾駆の旋	180	3	石化	–
80	160	125	300	雷の波動	80	2	なし	–
50	40➡40➡40➡40➡80：240	80	200	炎の独楽	150	3	なし	–
20	10➡15➡30：55	30	40	チカティロナイフ	30	5	なし	–
20	15➡15➡20➡20➡30：100	30	60	ジャハンリング	30	2	なし	ボスのガード不能攻撃を無効化
80➡100：180	20➡20➡20：60	200	300	クルップファイア	120	7	なし	–
30	20➡20➡30➡30➡40：140	60	130	ウラドウイルス	10	6	感電 石化	ボスのガード不能攻撃・敵弾無効化
100	80➡80➡120：280	150	300	セベルパペット	400	5	なし	–
120➡120：240	80➡80➡160➡320	150	240	ジルドレガード	0	1		ボスのガード不能攻撃を無効化
150	150➡150➡200：500	200	400	サラフボンバー	400	6	なし	
100➡100：200	100➡100➡250：450	150	350	ビリーインパクト	600	7		ボスのガード不能攻撃を無効化
150	100➡100➡160：360	200	500	–	–	–	なし	–
10	10➡10➡10：30	15	20	–	–	–	感電	–
20	35	40	40	–	–	–	石化	敵弾を無効化
150	150➡150➡200：500	200	400	–	–	–	なし	–

＊エクストラ攻撃の溜め時間については、P21を参照。

敵キャラクターマニュアル

太極と称される人物の計画を進めるため、世界を暗躍する秘密結社、三業会。太極の直属の部下、八卦によって、その力はさらに強大なものになった。魔剣は彼らと彼らの部下である十六～六十四卦のイマージュを吸い取ることによってランクアップする。

P61からの敵キャラクターリストでは、魔剣世界に出現する敵キャラクターの情報全てを紹介している。敵キャラクターは原則として、倒した時にイマージュ玉を落とすもののみにしている。これ以外の敵キャラクターについては、トラップとして扱うので、第3章を参照してほしい。また、ステージごとに出現するボスキャラクターについても同様にここでは紹介していない。これらは、第3章からのステージ攻略で解説しているので参考にしてほしい。

敵キャラクターページの見方



❶敵キャラクター名　敵キャラクターの正式名称。

❷出現ステージ　敵キャラクターが出現するステージ。出現ステージの多い少ないに関わらず、敵キャラクターが出現するステージは全て掲載している。

❸敵キャラクターパラメータ　敵キャラクターの能力値。内容は、以下の通りになっている。

・体力(HP)　敵キャラクターの体力値。敵キャラクターをロックオンすると表示されるフォーカスマークが出現する。フォーカスマークにある赤いゲージが敵キャラクターの体力値を表す。体力値は敵キャラクターによって異なるため、違う敵に同じ攻撃をしてもゲージの減り方には差が生じる。

・イマージュ　敵キャラクターが落とすイマージュから得られる数値。この数値が一定量に達するとブレインジャックランクがひとつアップする。

・弱点　敵キャラクターには、それぞれ弱点が設定されている。弱点となる部位は、正面、側面、右側、背面、全面、無しの6種類があり、この部位に攻撃をヒットさせるとクリティカルの表示が出る。クリティカルの攻撃力は、どの部位が弱点の場合も攻撃力×1.5倍である。

・攻撃属性　BJキャラクターのエクストラ攻撃には、感電、氷結、石化という3種類の攻撃属性を持つものがあり、それぞれが命中した際の効果を0%、50%、100%で表す。0%なら無効、50%は2分の1の効果、100%は完全に効果が表れるという意味になっている。

❹攻撃力パラメータ　敵キャラクターが持つ攻撃の威力。敵キャラクターは最高4種類の攻撃を所持している。

❺概要　敵キャラクターの特徴や攻撃パターンについて解説している。

❻敵攻撃解説　敵キャラクターが持つ攻撃の中で、注意すべきものを解説している。

❼有効な攻撃パターン　敵キャラクターに対して、こちら側の有効な攻撃パターンを解説している。なお、敵全滅部屋など、同時に複数出現する場合の攻略法は、第3章の各ステージ解説を参考にしてほしい。

三業会・ソードブレイカー



Enemy

三業会最底辺の下っ端

天尊流星の直接の手足となって働く秘密結社三業会。ソードブレーカーはその一番下っ端の構成員である。封剣士の分派である三業会は陰陽思想の影響から、体のどこかに動物を描くが、ソードブレーカーの場合は龍が服に描かれている。青龍刀に似た剣を得物として持ち、戦闘の際も剣術を駆使して襲い掛かる。ゲームをスタートさせて最初に出会う敵はこいつだ。出現ステージも最も多く、世界中で戦うことになる。下っ端のザコなだけに能力的にもたいした物はない。

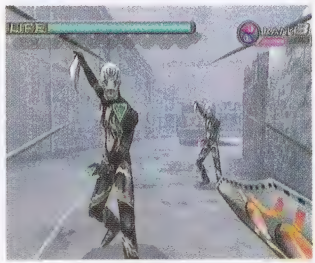
【出現ステージ】
研究所／リンカードン／香港／タージマハール／モスクワ／リヨン

DATA

体力(HP)	30	感電	100%
イマージュ	1	氷結	100%
弱点	背面	石化	100%

攻撃力パラメータ

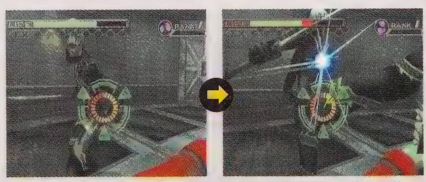
剣撃(小)	4
剣撃(大)	8
剣撃(大)カウンター	15
回し蹴り	10



世界中のあちらこちらで会える。ザコ中のザコ、ショッカー隊員(古い)だ。

防 ボウギョ 回し蹴りに注意しろ

ソードブレーカーは、こちらの姿を確認すると走って近づいてくる。ある程度まで接近すると、手に持っている剣で大きく振りかぶって斬りつけてくるか、回し蹴りを出すかのどちらかの行動を取る。剣攻撃は振りかぶった瞬間に横方向に回り込んでかわすことが可能だ。回し蹴りは横への移動ではかわすことはできず、かつカウンター攻撃で返すこともできないので注意したい。



剣攻撃ばかりに目がいきがちだが、不意にくる回し蹴りが最も威力があってこわい。

攻 コウゲキ 斬り攻撃をしっかりガードせよ

最も安全な倒し方を伝授する。まずは正面で相対し、こちらからは攻撃せずに敵が剣で斬りかかってくるのを待とう。剣で斬りかかってきたら方向キーを↓に入れてしっかりとガードし、ひるんでいる隙にカウンター攻撃をヒットさせるのだ。もうひとつ、こちらから仕掛ける場合には、前進攻撃の1発目だけをヒットさせ、これをひたすらに繰り返すというパターンもある。



ひたすらガードしてカウンター攻撃狙い。最も非力なケイでも、1発でしとめることができる。

三業会・バズーカ

【出現ステージ】
研究所／リンカードン／香港

DATA

体力(HP)	60	感電	50%
イマージュ	2	氷結	50%
弱点	背面	石化	50%

攻撃力パラメータ

大砲発射	10
武器で殴る	15
武器を振り回す	20



飛び道具のバズーカ砲が注意すべき攻撃。奴らはひたすらに撃ってくるのだ。

Enemy

ドスコイパワー全開



バズーカは、三十二卦と呼ばれる中級兵士の位に位置する。三十二卦は、六十四卦よりも多くのイマージュが注入され、故に形状が異形化しはじめているが、バズーカは腹部にそれを注入されているため腹部は大きくふくらんでいる。この事実は、彼らの特性がパワーにあることを意味している。パワーの象徴として上半身に熊が描かれ、力士のまわしを締め込んでいる。上半身の強化の一方、下半身は弱く、歩くのが苦手。この下半身の弱さが彼らの階級が低い要因だ。自らはあまり移動せず、シャチホコバズーカで弾を撃ちまくる。

防 ボウギョ 遠くから撃ってくる弾に気をつけろ

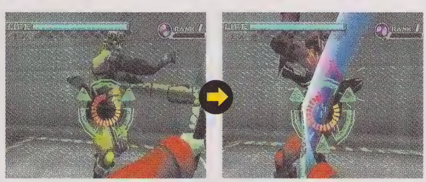
バズーカは、離れた距離からは、こちらに向けて手にもった大砲でひたすらに弾を撃ってくる。この弾はガードすることができず、連発もしてくるので非常にうっとうしい。弾は攻撃で弾き返すことも可能だが、それよりも弾を避けつつ、撃たなくなる距離まで接近したほうがよい。ジャンプで避けるのもよいが、横方向に動いて弾をかわし、次の弾を撃つまでの間に距離を詰めていこう。



むこうは弾を連発してくるだけでまったく近づいてこない。こちらの攻撃が届く距離まで横に弾を避けながら前進だ。

攻 コウゲキ 接近できたらカウンター狙い

バズーカはこちらの剣が届くほどの距離まで近づくと、弾を撃つのを止めて、大砲で殴ってくるようになる。縦方向に殴りつける攻撃と、一回転振りまわす攻撃があるが、どちらも大振りでガードも回避も容易。避けた後はもちろん、ガード後でも必ず反撃できるので、前進攻撃などをヒットさせよう。また、縦方向への攻撃はカウンター攻撃可能なので、それを狙っていくのもよい。



武器を振り回す攻撃はカウンター攻撃で返すことはできないが、隙は大きい。前進攻撃などでの反撃は必ず決まる。

三業会・クロウ

Enemy



華麗なる暗殺者

三業会・三十二卦に属する。見た目は人間の女性であるが、イマージュの注入によって起こる肉体の変化を考えると、必ずしも本当の女性であるとは限らない。しかし異形化が進んでいない故に、彼女（彼？）たちに与えられる仕事は、一般人に潜り込める諜報活動が主となっている。諜報活動に加え、要人の誘拐・暗殺から、ときにはハイジャックまで、裏仕事の指揮をこなす。訓練された素早い動きと巧みな棒術を武器に、三業会の諜報活動部隊として世界中で暗躍するその象徴として、衣服に猛禽類の絵が描かれている。

【出現ステージ】
リンカードン／リスボン

DATA

体力(HP)	280	感電	100%
イマージュ	6	氷結	100%
弱点	背面	石化	100%

攻撃力パラメータ

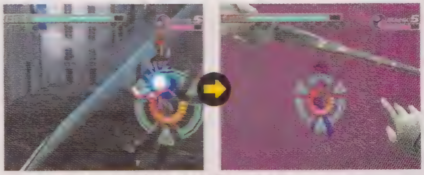
突き	5
連続突き	5
回し蹴り	15
サマーソルト	20



リスボンではクロウの集団が大挙して攻めてくる。強いBJキャラクターなら楽勝か。

防 ボウギョ　素早い動きに翻弄されるな

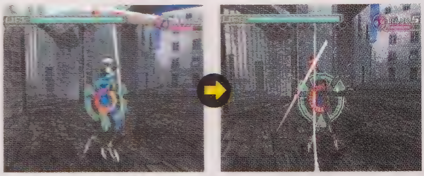
クロウは前後左右に素早く動きながらこちらを牽制し、リーチの長い棍棒で攻撃してくる。こちらから闇雲に攻撃しても、その優れた機動力で、ほとんどの攻撃を避けて突き攻撃を入れてくるのだ。これを嫌ってロックオンしてジャンプで背後を取ろうとしても、背中を取られない位置にすぐに移動してしまう。このスピードに対応する手段はひとつ。それはカウンター攻撃狙いだ。



クロウのスピードに追いつける速い技もあるが、いずれにしても無傷で済まないことが多い。

攻 コウゲキ　基本中の基本・カウンター狙い

ロックオンした後、ガードを兼ねて後ろにジリジリと下がりながら待つと、女剣士は突き攻撃を主体に、まれに棒を軸にしての回し蹴り、サマーソルトのいずれかを繰り出してくる。これらのうち、突きをガードしたら、カウンター攻撃での反撃が決まるのだ。これだけを確実に決めていけば無駄に体力を失わずに済む。突き以外の攻撃に対しては無理に反撃する必要はない。



クロウは突き攻撃を頻発してくる。これだけにマトをしぼってカウンター攻撃で返す。他はいらない。

三業会・ローラーブレード

【出現ステージ】
研究所／香港

DATA

体力(HP)	30	感電	100%
イマージュ	2	氷結	100%
弱点	背面	石化	100%

攻撃力パラメータ

あびせ蹴り	12
トンファー1発目	10
トンファー2発目	10



素早い動きに惑わされずに、落ち着いて対処すれば倒されることはない。

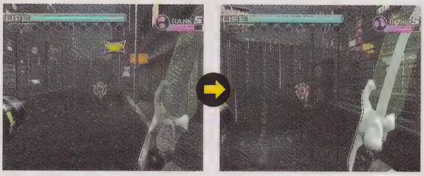
Enemy
真紅の武道家



三業会のアジア圏における破壊工作の実行要員。三業会のヒエラルキーでは最下部層である六十四卦に所属している。上級兵士クラスと違い、それほどイマージュの注入を受けていないため、普段は一般人に混じっていても気づかれない。足と同化したローラーブレードを活かした機動力が、彼ら唯一の特徴。その機動力と、両手に持ったトンファーを武器に、鍛え上げた肉体を駆使して戦う。その戦い方は、胸に描かれた虎が象徴するように、ネコ科の動物が獲物の背後からそっと忍び寄って仕留めるのに似ている。

防 ボウギョ 追いかけることなかれ

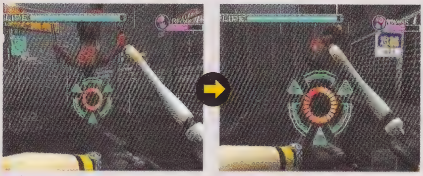
両足に装着したローラーブレードを活かした高い機動力で、俊敏に動きまわる。追いかけても絶対に追いつくことはできないほどの速さだ。追っても無駄なので、動かないで立ち止まっていよう。すると、一定の距離を空けてから攻撃体勢に入るのだ。あびせ蹴りで突っ込んできてから、トンファーで2回攻撃というコンビネーションを繰り出してくる。



最高の移動速度を誇るマルガレーテですら、追いつくことはできない。追いかけずに、敵の攻撃を待とう。

攻 コウゲキ 横にかわして背後をとる

ローラーブレードは激しく動きまわるので、見失いやすい。最初に必ずロックオンをしておく。あびせ蹴りをしてきたら、横に動いて避けること。もし、ガードしてしまうと、一瞬こちらのガードが崩れてしまい、つづくトンファーの1発目を必ず食らうのだ。あびせ蹴りを横に避けると位置的に敵はこちらに背中を向けている状態になる。そこを攻撃しよう。



あびせ蹴りは横方向に避けるようにしよう。ジャンプで避けようとすると空中で食らってしまう。

シヴァ歩兵

Enemy

霊廟の守護者たち



【出現ステージ】
タージマハール

DATA

体力(HP)	200	感 電	50%
イマージュ	3	氷 結	50%
弱 点	背面	石 化	50%

攻撃力パラメータ

縦斬り	20
横斬り	12



穴に落とすことで通路を開くカギとなる。攻撃することで向こう側へ押すことができる。

インドのTVスター、八卦・シャージャの操り人形。シャージャは、ヒンドゥー教の主神たるシヴァ神から魔力を得ており、その魔力を用いてシヴァリンガ（男根）状のものを自在に操ることができる。このシヴァ歩兵もその魔力で動いているのだろうが、倒すとイマージュを落とすことから、多少なりともイマージュの注入が為されていることがわかる。封剣士からは「従属のリンガ」と呼ばれる。戦闘では動きは緩慢だが、左手の盾での防御は非常に堅固。魔力で操られる人形ゆえ、倒しても次々に新しく出現してくる。

防 ボウギョ 倒す必要はないが……

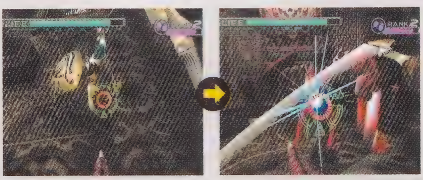
シヴァ歩兵は敵というよりも、タージマハールステージをクリアするためのカギといえる存在で、穴に突き落とすことはあっても、無理に倒す必要はない。倒しても無尽蔵に復活する。しかしイマージュ玉を落とすのは一部屋につき初出のみ。動きは愚鈍だが、大きな盾を持っており、正面からの剣攻撃等は、すべて弾いてしまうのが特徴だ。



正面から攻撃しても後退させるだけでダメージはない。本来は穴に落としてトビラを開かせるための存在だ。

攻 コウゲキ 背面取りの練習台にしよう

飛び道具系のエクストラ攻撃を持つBJキャラクターで、それを打ちこんでいくだけでも倒せるが、多少時間がかかる。もっと簡単に倒すには、背面取りジャンプでシヴァ歩兵の後ろにまわって攻撃するのがよい。または、シヴァ歩兵はこちらの動きについてこれないの利用して、ロックオン後、盾の死角となる左側に回りこみ続けながら斬っていくパターンもある。



クリティカルヒットとなる背面取りからの攻撃がもっとも早く倒せるパターンだ。イマージュ稼ぎは効率よく行なおう。

三業会・キャノン

【出現ステージ】
モスクワ／リスボン／紫禁城

DATA			
体力(HP)	220	感電	100%
イマージュ	10	氷結	0%
弱点	背面	石化	100%

攻撃力パラメータ	
キャノン	10
車輪攻撃	20
腕振りまわし	20
激しい腕振りまわし	20



車輪になって暴れ出したら手を出さず、回転を止めて背中を見せるまで様子を見る。

Enemy

ホイールデビル



三業会中堅クラスの幹部で、三十二卦に属する。暑いところが苦手で、モスクワなどの寒冷地のみに出現する。天尊流星によるイマージュ注入で、肩から上に異形化が進んでいる。両腕および頭部と一体化しているマフラー状のものは、龍を模したキャノン砲だ。硬度が高く、伸縮性にも富むこれを利用して車輪状に形態変化し、回転攻撃をしかけることもできる。この攻撃形態に彼らは誇りを持っており、同様の旋回を行う蜂を象徴としている。このキャノン砲は強力で防御力も高いが、逆にそれ以外の部分は弱点とも言える。

防 ボウギョ 砲弾の嵐をかいくぐれ

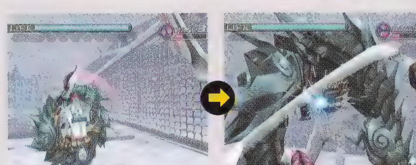
距離が離れていれば、その場から動かずに弾をひたすらに撃ってくる。弾は通常攻撃などで弾き返せるが、次々に弾を発射されるとやっかいなので、弾を撃たなくなる距離まで近づくようにしたい。弾の速度は速いほうだが、横方向に動くか、タイミングよくジャンプすることで避けるのは難しくはない。弾避けに自信があるなら近づかずに飛び道具系のエクストラ攻撃で応戦してもいい。



常に視界の正面にキャノンを捉え、弾を避ける。最初にロックオンしておけば、弾を避けた直後にエクストラ攻撃を仕掛けられる。

攻 コウゲキ 接近戦も油断するな

弾をかいくぐって近づいたらすぐに攻撃、といきたいが、もう少し様子を見るようにしたい。キャノンは接近戦も手ごわいのだ。ある程度接近すると、弾を撃つのを止め、車輪状に変形して回転しながら突っ込んでくるか、両腕を振りまわして暴れるかのどちらかの行動を取るようになる。車輪攻撃は回り出すときに横に動けば避けることができ、背後が取れる。ここを狙おう。



車輪攻撃を避けて背後を取った後、キャノンは隙だらけだが、まれにいきなり暴れ出すこともあるのに注意したい。

三業会・グレネード

異形の破壊者

Enemy



三業会・三十二卦に属する中級兵士。要所要所で待ち伏せして行く手を阻む、番人的な使命を帯びている。身体の半身へのイマージュ注入の結果、非常にアンバランスな異形化が進んでいる。肥大化した側の身体には、これ以上の膨張を防ぐために拘束具を付ける一方、逆の半身側には巨大な盾を持たせることで、弱い部分をカバーすると同時に体重的なバランスをも取っている。体にはクモが描かれているが、それは上記の番人的な役割の象徴であり、クモが糸を吐き出すように、狡猾に手榴弾を投げ放ってくるその攻撃形態の象徴でもある。

【出現ステージ】
モスクワ／リヨン／リスボン／ブラジル／紫禁城

DATA

体力(HP)	750	感電	50%
イマージュ	12	氷結	0%
弱点	背面	石化	100%

攻撃力パラメータ

パンチ	40
シールドアタック	40
手榴弾	35



手榴弾攻撃には要注意。投げなくなる位置まで即座に近づこう。

ボウギョ 防 手榴弾攻撃は強烈

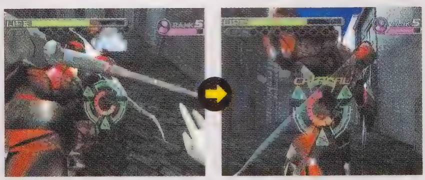
グレネードの投げてくる手榴弾は威力が非常に高く、また直接ヒットしなくとも地面に落ちた後しばらくしてから爆発する。爆風に巻き込まれてもダメージを受けてしまうことも考えると非常にやっかいな攻撃だ。他の敵を伴って現れることが多いが、真っ先に倒すようにしたい。近い距離だと手榴弾を投げてこなくなるので、常に近くに張りつくようにしよう。



ほかの敵を相手しているところに手榴弾を連射されでもしたら、避けることもできずにものすごいダメージを受ける。

コウゲキ 攻 恐ろしいのは手榴弾だけか？

手榴弾さえ封じこめれば一安心だが、右手に持った大きな盾のせいで正面からの攻撃は全て弾かれてしまう。ここでは背面取りジャンプで背後に回って攻撃しよう。グレネードは動きが鈍重なので容易に背後を取ることができる。手榴弾以外にはパンチと盾を使った攻撃をしてくるが、どちらも大振りで遅い。出そうが出すまいが背面取りジャンプをしてしまえば関係ない。



パンチ、盾での攻撃どちらもカウンター攻撃で返せない技のため、正面からの反撃も難しい。ゆえに背後を取るしかない。

BS改造兵・男

【出現ステージ】
ロンドン／アムステルダム

DATA

体力(HP)	400	感電	100%
イマージュ	10	氷結	50%
弱点	左右側面	石化	50%

攻撃力パラメータ

両手斬り	25
剣撃	30
機関銃発射	15
回転コマ攻撃	30



かなり個性的な攻撃を見せる。ガードできるが、見た目はかなり痛そう。

全身武装の悪魔

Enemy

　ヨーロッパの政治団体・欧州連合党員のなれの果ての姿。封剣士からは「ハイルの党員」と呼ばれる。八卦・マルガレーテは欧州連合の党首の座につくと、次々と党員たちに改造手術を施した。忠実なテロリストとなった彼らは、ヨーロッパ中で破壊活動を繰り返している。男性の場合は腹部に機関銃を、両腕に大型のブレードとかなりの重装備をしている。これらの装備を駆使して無差別テロを起こし、歯向かうものを抹殺していく。



防 ボウギョ　欧州連合の科学力は世界一ィィ!?

遠いところからは機関銃を3秒間くらいずつの間隔で発射してくる。この弾は弾き返すことができないので、横方向に避けながら接近していこう。機関銃は近いところからでも撃ってくるので、気をつけたい。近づくと跳ねながら両手で斬りつけてきたり、腰の銃身を軸にしてコマのように回転する攻撃をしてくる。背中をとると、振り向きざまに斬りつけてくるので注意。



注意すべきはガードできない機関銃攻撃だ。撃つ前に両腕をゆっくりとあげるので対処しやすいはずだ。

攻 コウゲキ　前進攻撃の繰り返しが効果的

跳ねながら両手で斬りつけてくる攻撃は、放っておくといつまでも続けている。横移動で避ければ容易に弱点の側面を取ることができる。コマ回転攻撃は、カウンター攻撃で返せないが、しっかりとガードしてコンビネーション等をヒットさせていこう。また、前進攻撃などの隙の少ない攻撃を1発ずつテンポよくヒットさせていくだけで簡単に倒すこともできる。



背後が弱点という敵がほとんどだが、こいつの場合は左右の側面が弱い。機関銃の発射中などがチャンスだ。

BS改造兵・女



Enemy

秘められし右手のパワー

欧州連合党首の八卦・マルガレーテは、男女問わず党員の改造を行った。女性の場合は男性に比べてライトチューンで、見た目は右手がヒートロッドに改造されているだけである。実際は、顔面をマスクで覆っていることが暗示するようにに、視力や聴力が失われている。BS改造兵・女のそれらの感覚は、実はイマージュが注入されたヒートロッドが司っているのである。言わばこの武器に身体が乗っ取られた状態といえよう。戦闘の際はこの伸縮するヒートロッドを駆使して、敵を薙ぎ払う。ちなみにBS改造兵は、役割の違いから男女別に行動する。

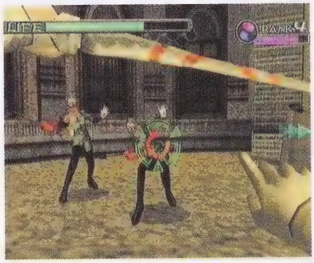
【出現ステージ】
アムステルダム／ウィーン

DATA

体力(HP)	280	感電	50%
イマージュ	8	氷結	50%
弱点	背面	石化	50%

攻撃力パラメータ

薙ぎ払い	50
突き	50
横斬り	30



街をノソノソとゾンビのように歩いている。動きは遅いが、リーチの長い攻撃には注意。

ボウギョ　リーチは長いが動きは緩慢

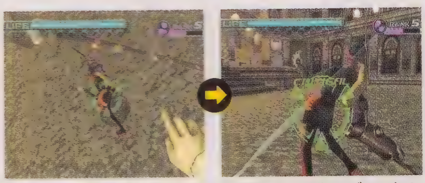
飛び道具を持たないが、右手に装備したロッドを伸ばして攻撃するため、かなりリーチがある。突きか脚を薙ぎ払うような攻撃をすることが多い。モーションがやや遅いので、その間に接近して背面取りジャンプで背後をとったり、後退して間合いを離すことができる。モーション中に攻撃しても、強引に斬りつけてくる。どの攻撃も与えるダメージは高いので注意したい。



このリーチと攻撃力の高さは脅威的。しかしモーションは遅いので避けるのは簡単だ。

コウゲキ　全て背面取りで対処できる

遠距離だと、武器が届く距離まで近づいてきてから攻撃を始める。近距離では突き攻撃や横斬りをしてくる。これらはガードしてもカウンター攻撃で反撃できないので、背面取りジャンプで背後を取って攻撃しよう。すべての改造兵・女の攻撃はすべて大振りなので、どんな攻撃をしてきても背後を取ってから攻撃というパターンが有効だ。



改造兵・女の攻撃はガードしても反撃できないものばかりなので、背面取りを駆使して倒すしかない。

BS改造兵・犬

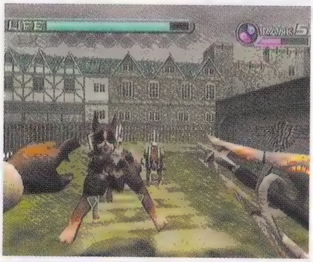
【出現ステージ】
ロンドン／アムステルダム

DATA

体力(HP)	1	感電	100%
イマージュ	2	氷結	0%
弱点	正面	石化	0%

攻撃力パラメータ

自爆	40



油断していると爆発してダメージを受ける。しっかりとガードするなどしよう。

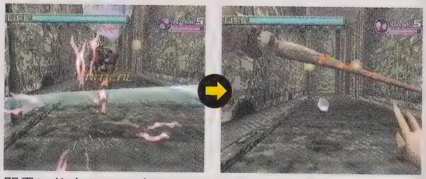
Enemy マッドドッグ



欧州連合がテロの目的で19世紀後半にドイツで作り出された軍用犬のボクサーを改造し、爆薬を装備させたもの。本来は穏和で主人に忠実なこの犬の特性を最大限に利用し、ひたすら侵入者に体当たりするよう訓練されている。これらBS改造兵たちは三業会の兵士たちと違い、イマージュの注入によって姿を変えられているわけではない。科学力による改造で姿を変えられているのだ。イマージュが注入されているのは、実は犬の背中に取りつけた爆弾装置そのものなのである。そのイマージュに犬は操られているのだ。

防 ボウギョ　イマージュ玉を落とすが犬は犬

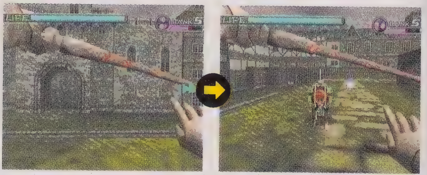
BS改造兵・犬は敵キャラクターだが、トラップに近い存在だといえる。攻撃方法はこちらに一直線に体当たりするだけというもの。ヒットすれば爆発し、こちらはダメージを受けるが、犬自身も死んでしまう。犬が自爆する前に攻撃すれば、倒したことになりイマージュ玉が手に入る。逆に、こちらに体当たりして爆死したときはイマージュ玉は落とさない。



闇雲に体当たりして自爆して、華と散るだけの存在だ。せめてイマージュに変えてあげて成仏させよう。

攻 コウゲキ　突進してきてもガードできる

こちらを見つけると、まっすぐに突っ込んでくるので、タイミングよく攻撃すれば一撃で倒せる。ガードも可能なので、カウンター攻撃で返すのもいいだろう。他にはジャンプで避けたり、横方向に動いて避けるという回避手段もある。アナログ方向キーを↓に入れっぱなしにさえしておけば、ダメージを受けることはないので、好きなように倒してしまおう。



死角から突っ込まれるとさすがに対処できないので、常に視界に入るようにしておこう。

ゴーレム

Enemy

哀れな処刑人



病理学者の八卦・ダルが石死病ウイルスを用いて作り上げた屈強なゾンビ。大きな肉斬り包丁を持つ大男の肩に、吹き矢を持った小男が杭で接合され、共にダルの操り人形と化している。生前に仲のよかった者たちを拷問にかけて殺し、素材としているためか、戦闘の際のチームワークの良さは抜群だ。ふたりを結ぶ杭が十字架であることから、キリストが処刑されたゴルゴダの丘になぞらえて、封剣士たちの間では「ゴルゴダの兄弟」と呼ばれている。戦闘においては大男が肉斬り包丁を振り回し、小男が吹き矢で援護する。

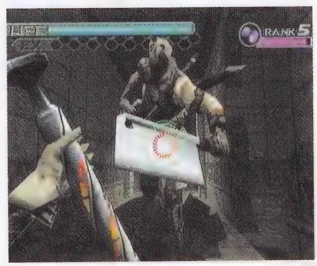
【出現ステージ】
イスタンブール／アテネ／トランシルバニア

DATA

体力(HP)	440	感　電	50%
イマージュ	8	氷　結	50%
弱　点	背面	石　化	0%

攻撃力パラメータ

縦斬り	80
横斬り	70
斬り返し	30
吹き矢	20



無造作に壁を破っていきなり現れてくる。肉斬り包丁と吹き矢の連携に気をつけろ。

防 ボウギョ　大男と小男の連携に気をつけろ

大男のほうは手に持った包丁を振りまわして縦方向と横方向に斬りつけてくる。どちらも威力は絶大なので、食らわないようにしたい。横斬りは振りきってから斬り返しをしてくることがある。横斬りをガードした後に下手に反撃しようとすると、この斬り返しをくらってしまうのでしっかりと見極めよう。たまに大男の肩に乗った小男は吹き矢を飛ばしてくるが弾き返すことができる。



小男が吹き矢を構えて発射するまでに時間がかかるので、その間に背面取りジャンプで背後をとってもいい。

攻 コウゲキ　下手に動かず、ガードして反撃

縦斬りをガードしたら、近づいてコンビネーション等で反撃をいれていく。正面から近づきすぎると吹き矢が来た時に対処できないので、縦斬りをガード後に背面取りジャンプで背後を取り、攻撃をヒットさせていくのもよい。横斬りガード後は反撃しようとすると振り返しに当たってしまうが、振り返しガード後であれば攻撃することはできる。



包丁攻撃をガードせずに背面取りをしようとすると、ちょうど包丁を振り上げたところに当たってしまうので避けよう。

アイアンメイデン

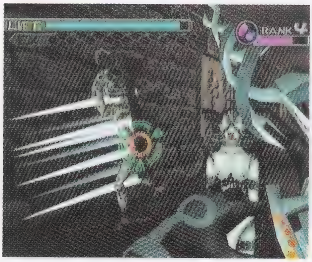
【出現ステージ】
イスタンブール／アテネ／トランシルバニア

DATA

体力(HP)	50	感電	0%
イマージュ	7	氷結	0%
弱点	全面	石化	0%

攻撃力パラメータ

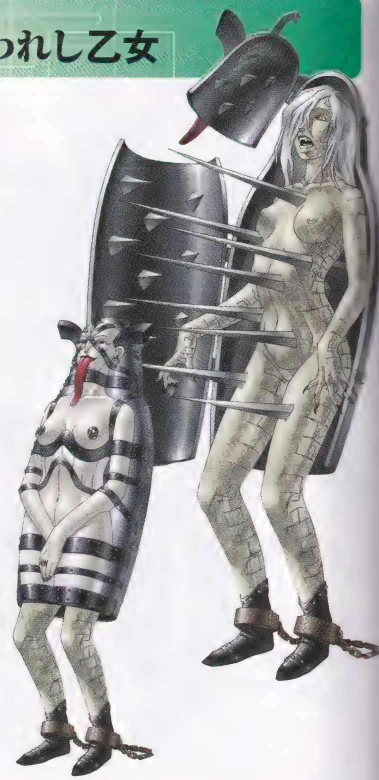
毒ガス攻撃	25
串刺し攻撃	30



棺桶に戻る際に、時たま毒ガスを吐き出す。ダメージが意外と大きいのでくらわないように。

Enemy

呪われし乙女



ゴーレムと同じく、八卦・ダルによって作られ、忠実な操り人形と化しているゾンビ。中世からの拷問器具「鉄の処女(iron maiden)」に古代エジプトの神「オシリス神」を模した装飾を施した外見をしていることから封剣士たちには「オシリスの処女」と呼ばれる。戦闘では毒ガスを噴射したり、棺おけのふたを開け、飛び出した無数のトゲで襲いかかる。「イタイ、イタイ」と連呼しながら抱き着こうとするのは生前ダルのによって失われた生命への恨みを、ゾンビ化しても晴らそうとする悲しい叫びなのだろうか。

防 ボウギョ 背中であいさつ

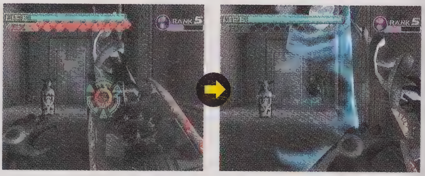
アイアンメイデンは普段は棺おけの中に閉じこもって全く動かない。こちらから攻撃しても飛び道具系エクストラ攻撃以外では一切ダメージを与えることができない。こちらが背中を見せたときに棺おけの蓋が開いて動き出す。身体の前半身からトゲを出して一直線に走り、しばらくすると立ち止まってまた棺おけの中に閉じこもる。閉じこもる時にまれに毒ガスを吐くことがある。



ロックオンすると背中を見せることができないので、動き出すまではロックオンを外しておこう。

攻 コウゲキ 飛び道具大活躍

マルカラ、ラムロッド、バデレール、アキナスの4人ならば、エクストラ攻撃を使うことで、棺おけに閉じこもっているアイアンメイデンにダメージを与えることができる。この4人以外の場合は、アイアンメイデンに背中を見せて棺おけの蓋を開かせて攻撃しよう。一直線に突進してくので、そこを避けて攻撃をヒットさせればよい。この場合、かならずクリティカルヒットとなり一撃で倒せる。



飛び道具系のEX攻撃を持っていれば、こんなに倒すのが楽な敵は他にいない。なにしろ動かないのだから。

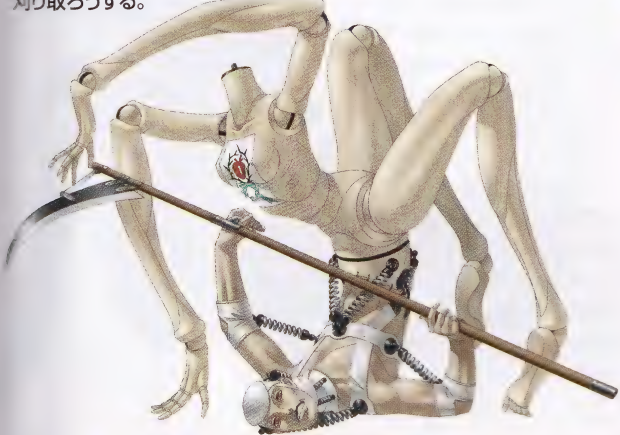
メシア教信者

Enemy

聖地の番人

【出現ステージ】
バチカン

メシア教大司教の八卦・レイに従うメシア教の熱心な信者が、レイにイマージュを注入されて変身したもの。マネキンに似たロボットが元信者の身体を引きずっている。両性具有や男女の結合を連想させるこの姿は、メシア教の厳しい教義に抑えられていた欲望が具現化したものといわれる。封剣士サイドからは「栄光のスレイヴ(奴隷)」と呼ばれている。戦闘では長い手足を活かした機動力と信者本体の持つ大カマの威力で、メシア教の聖地であるバチカンを侵すものの首を刈り取ろうする。



DATA

体力(HP)	800	感電	50%
イマージュ	10	氷結	0%
弱点	背面	石化	0%

攻撃力パラメータ

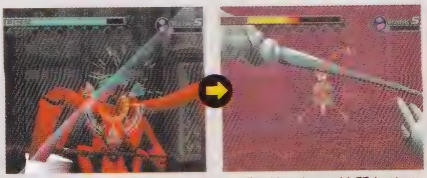
鎌薙ぎ払い	60
滞空鎌攻撃	80



どちらが上か下か区別がつきにくい。変則的な動きに惑わされるな。

防 ボウギョ 飛ぶ瞬間を見逃すな

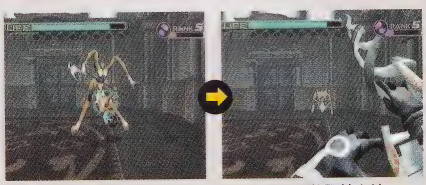
メシア教信者は、その奇怪な外見に即した、変則的で怪しげな攻撃をしてくる。特に、プロペラのように浮遊した時に繰り出される鎌攻撃は、威力が高く攻撃範囲も広いので注意が必要だ。HPが多く、機動力もあり、攻撃の手数も多い。慎重に戦わざるを得ないので、倒すにはどうしても時間がかかる。一撃の威力が高いBJキャラクターでないと苦労することだろう。



こちらの攻撃をヒットさせても、かまわずに技を出せる性質をメシア信者は持っている。下手に攻めると反撃される確率が高い。

攻 コウゲキ 1発1発の積み重ねで倒す

メシア教信者は鎌を駆使した攻撃が多いが、浮遊してからの鎌攻撃以外は怖くはない。距離を保ちつつ、攻撃を1発ヒットさせてから後退、また1発当てては引く…というヒット&アウェイを繰り返せば楽に勝つことができる。コンビネーションで攻めてもいいが、メシア教信者はコンビネーションの途中に割り込んで反撃してくるので、使うのならば2発くらいで止めておこう。



バデレールやアキナスといったリーチの長い単発技を持つBJキャラクターならば攻略も楽になる。

モスギャング

【出現ステージ】
リヨン／シシリー

DATA

体力(HP)	140	感電	100%
イマージュ	8	氷結	0%
弱点	背面	石化	0%

攻撃力パラメータ

蹴り1	50
蹴り2	50
燐粉	25
マシンガン	15



マフィアらしい攻撃はこのマシンガンくらいだろうか。待ち伏せに注意。

Enemy

恐怖の毒翅

シシリー島のマフィアのドンである八卦・マルカラの子分。イタリアン・マフィアのメンバーであるはずの彼らだが、マルカラにイマージュを注入され、なぜか毒蛾の姿になった。マルカラの密造酒の製造を手伝い、自らの身体を捧げてもいる。戦闘では背中の羽で自由に宙を舞い、毒を含んだ燐粉を振りまく。ギャングらしく、マシンガンの扱いや蹴り技も得意だ。毒蛾の姿であっても、自分たちの好みのギャングファッションを貫き通すおしゃれな彼らは、封剣士から「魅惑のギャングスター」と呼ばれている。



ボウギョ 手にしたマシンガンははったりか？

モスギャングは宙に浮かび、空中から飛び道具の燐粉を飛ばしてくる。その後、一気に目の前に接近して2連続蹴りを繰り出す。この燐粉は弾き返すことはできないが、射程距離が短くスピードも遅いため容易に避けられる。マシンガンを2丁手にしているが、これはモスギャングが特定の地点でこちらを待ち伏せしている時にのみ撃ってくるのだ。



距離に関係なく燐粉を撒き散らしてくる。もちろん、ガードはできないので避けるようにしよう。

コウゲキ とにかく隙だらけ

モスギャングを追いかけて攻撃することもできるが、その際に燐粉でダメージを受けてしまう。攻撃せずに待っていると燐粉を飛ばした後、目の前まで接近してくるので、そこをコンビネーションBなどで攻撃しよう。あえて蹴りを出させてガードしてからカウンター攻撃で反撃したり、蹴りを横に避けて空振りしている隙を攻撃するパターンもある。



モスギャングは一見あちこちに飛びまわって厄介そうに見えるが、実は隙だらけ。ただし、蹴りの攻撃力は侮れない。

モーターブラーク

Enemy

回教の魔術師

アラブの石油王である八卦・ユースフの従者。疑心暗鬼に駆られたユースフに殺されてしまったにも関わらず、自分自身の死に気づかぬままに、主人を護りつづけている。信仰するマホメットへの帰依が生み出したブラークに坐してメッカ内を徘徊し、侵入者を発見次第その口からの火炎放射で焼き殺すのが彼らの使命だ。アラブの英雄だった英国人に似た風貌とその攻撃能力により、封剣士からは「灼熱のロレンス」と呼ばれる。



【出現ステージ】
メッカ

DATA

体力(HP)	800	感　電	50%
イマージュ	15	氷　結	0%
弱　点	なし	石　化	0%

攻撃力パラメータ

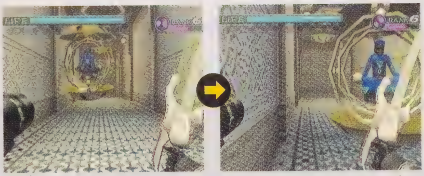
火炎攻撃	50



モーターブラークの炎はガードできず、威力も大きいので恐ろしい攻撃だ。

ボウギョ　回転ゴマに乗った怪しいヤツ

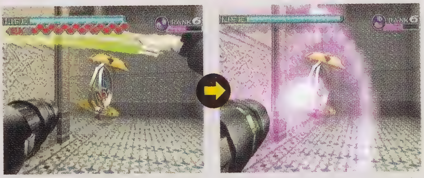
モーターブラークが吐く炎は威力が高く、ガードもできないので、極力浴びないようにしておきたい。自由きままにメッカのステージ内を徘徊しているように見えるが、各モーターブラークはそれぞれテリトリーを持っていて、それを超えて移動するようなことはしない。相手にするとやっかいな敵だが、ある程度まで逃げればもう追いかけてこないので、ある意味楽な敵だといえる。



ユースフ戦まで体力を温存しておきたいのなら、相手にせず逃げるのが一番。移動速度も遅いので、簡単に逃げられる。

コウゲキ　戦うならば無傷ではすまない

飛び道具系のエクストラ攻撃を持つならば、モーターブラークの炎が届かない距離から、チクチクと攻撃するという倒し方がある。他にも比較的安全な倒し方としては、接近してロックオン後、横方向に回りこみながら通常攻撃をヒットさせつづける戦法もある。これだと無傷で倒せるが、問題はどうやって炎をかいくぐり接近するかということだ。近づくまでにある程度のケガは覚悟しよう。



モーターブラークの炎が届かない位置からの遠距離エクストラ攻撃。これを繰り返せばノーダメージで倒すことができる。

三業会・アマゾン

【出現ステージ】
ブラジル

DATA

体力(HP)	500	感電	100%
イマージュ	14	氷結	50%
弱点	背面	石化	50%

攻撃力パラメータ

ひっかき	70
飛びひっかき	40
触手	80



アマゾンが姿を隠していても、この赤い印で居場所がわかる。

Enemy

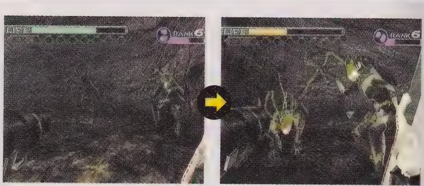
見えざる脅威

　三業会において最高幹部である八卦に次ぐ十六卦に属する上級兵士。イマージュに関する知識を持つギネス博士を狙う天尊流星によってアマゾンに派遣された。密林地帯に適応できるようにイマージュを与えられた結果、植物や魚などをモチーフにして、他の三業会のものたちとは異質で、中国的ないでたちをまったく持たないほどにその姿は異形化した。攻撃方法もひっかきや触手を伸ばすなど、原始的なものばかりだ。保護色のように肌の色を変化させて姿を消す能力も非常に動物的である。



ボウギョ　姿を消す敵

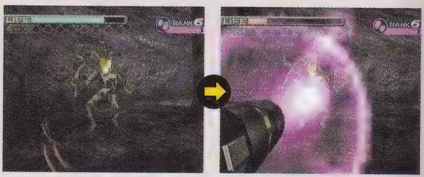
姿を透明にして隠すことができる。隠れている間はロックオンすることはできないので、位置を見失いやすい。隠れてひそんでいるところはユラユラと赤い炎のようなものが見えるので、唯一それで位置を確認できる。攻撃してくる時に姿を現す。遠距離からは触手を伸ばして攻撃。近距離ではひっかき攻撃、または飛びついて引っかいてくる。



気がつかない間に背中に回られていることも多いので、侮れない。アマゾンが複数で現れた時は非常に混乱する。

コウゲキ　壁を背にして待て

姿を見せない相手に闇雲に攻撃しようとしても隙をつくるだけなので、まずは落ち着いて敵を探すようにしよう。壁を背にして左右を見まわし、敵が現れるのを待つ。または敵の存在を知らせる赤い炎のようなものを探す。見つかったら攻撃し、攻撃後は再び壁を背にして待とう。これをアマゾンが全ていなくなるまで繰り返すのだ。



壁を背にすることで、背後からのアマゾンの攻撃を防ぐことができる。エクストラ攻撃で倒そう。

大統領側近ロボ

Enemy

白き家の守護者



【出現ステージ】
ワシントン

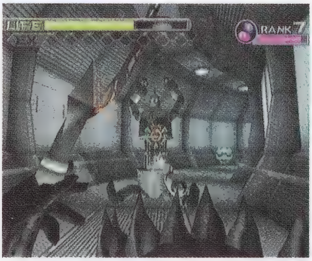
過去において、徹底して対中強行姿勢を貫いたハードライナーである米大統領ウィリアムも、中国の工作員に暗殺されかけた事件をきっかけに弱腰になり、一気に国民の支持の大半を失ってしまう。そんな時に、頼りになる護衛を望むようになったのは当然のことなのだろう。この大統領側近ロボも、見た目はレトロな容貌を持つが、その中身は連射式のミサイル発射装置を備えたハイテク兵器である。外側の装甲も非常に優れており、飛び道具系のエクストラ攻撃を含め、敵の攻撃は全て無効化して弾く。究極の護衛兵器だ。

DATA

体力(HP)	800	感電	100%
イマージュ	なし	氷結	50%
弱点	全面	石化	0%

攻撃力パラメータ

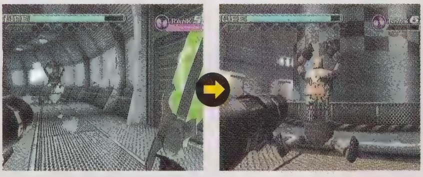
ドリルパンチ	50
ミサイル	25
アーム攻撃	50



ミサイルの嵐をまともにくらうとすぐにライフが0になってしまう。

防 ボウギョ　無理な接近は命取り

大統領側近ロボは、こちらを発見すると腹部のアーマーを開いてこちらが視界に入っている限り無尽蔵にミサイルを乱射してくる。狭い廊下内でこうなった場合は近づけないので、一旦壁などの死角に隠れてミサイルの嵐をやり過ごそう。その後、大統領側近ロボはなにもなかったように歩き出すので、後ろを向いている時を見計らって背後から接近したい。



廊下内で正面から接近するのはつらいが、エレベーターホールだとミサイルを避けながらの近づくのは難しくない。

攻 コウゲキ　接近できたら倒せたも同じ

大統領側近ロボに接近できたら、ロックオンして横方向に回りこむ。すると大統領側近ロボはミサイルを発射しようとして、弱点であるミサイル発射部を目の前にさらけ出すのだ。ミサイルの死角になる背後に回って攻撃しよう。ただし、まれにアームを回転させる攻撃をしてくることがあり、こちらが回りこむところに当たってしまうこともある。挙動には充分注意を払いたい。



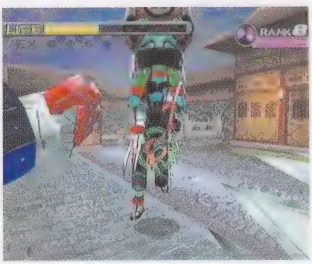
完全無敵を誇るこのロボットの装甲も、ミサイル発射時だけは全くの無防備となる。

三業会・ダンサー

【出現ステージ】
紫禁城

DATA			
体力(HP)	1500	感 電	0%
イマージュ	20	氷 結	0%
弱 点	なし	石 化	0%

攻撃力パラメータ	
ツメ攻撃	60
頭スイング	50
尻尾+火炎放射	100
体当たり	80



唯一カウンター攻撃で返せるが、めったに出さないツメ攻撃。

Enemy

獅子舞の魔人

八卦を除く三業会の構成員の中でも最強の存在で、紫禁城にのみ出現する。ヒエラルキー上では十六卦に属する。全身を固い甲殻に覆われており、姿は獅子舞そのもの。内側から両足が二組のぞくことから、一見するとふたりの人間が中に入って獅子舞を操作しているようだが、実はこれでイマージュ操作を受けて造り出された単体の存在なのだ。頭部にムカデの紋様を持つが、ムカデのように尻尾に恐ろしい毒(実際はガード不能の炎)を持っている。



防 ボウギョ　ボスより強い？最強のザコ敵

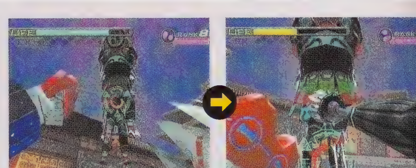
ダンサーの尻尾攻撃は強烈で、威力が大きくガード不能という特性を持つ。下手に近づくとこれを食らってしまうので、確実に攻撃できる隙ができるまで様子を見なければならない。ダンサーの動きはこちらとの距離に関係なく、体当たりとジャンプを繰り返す。体当たりガード後とジャンプ着地直後にも続けて尻尾攻撃が繰り出されるので、ここでも手を出さないように注意したい。



尻尾攻撃には常に意識して警戒しておかないと、いつのまにか体力がほとんど残っていないということになる。

攻 コウゲキ　落ち着いて対処すれば倒せる

強力で隙のない攻撃が目立つダンサーだが、確実にこちらの攻撃が入る隙はある。まず、体当たりに対しては、ガードせずに横にかわすことで背後を取れる。突進してくる前に口を開けて声を発するので、よく見ておこう。ジャンプに対してはダンサーが着地する前にこちらもジャンプして空中で迎撃できる。素早い反応が必要なので、できないようなら後ろにジャンプして、尻尾攻撃を食らわないように着地地点から距離を取ること。



ダンサーが飛ぶのを見たら撃墜するか、後方に素早く逃げるようにしないと背後を取られてしまう。

Enemy



封剣士兵・男

緊縛の修行者

【出現ステージ】
コンロン

聖地・コンロンで修行中の見習いの封剣士たちだ。一人前の封剣士になるための苦行として、男子は顔、左手、右足を器具で拘束しているためにこの姿になる。一見奇怪でアナログな格好に見えるが、大華僑グループの援助を受け、最先端を行く科学的な理論に基づいた修行メソッドなのだ。戦闘においては多彩な剣術はもちろん、修行を重ねて得た体術、そして右足に仕込んだ弓矢が武器となる。世界中に出払っている封剣士たちのかわりにコンロンを外敵から守る役目のほか、筆頭封剣士のカティに随伴していることもある。

DATA

体力(HP)	200	感 電	50%
イマージュ	なし	氷 結	50%
弱 点	右側面	石 化	50%

攻撃力パラメータ

剣撃(小)	20
剣撃(大)	40
弓矢	5
回し蹴り	30



遠いところからは矢を撃ってくる。弾き返すか避けるかしよう。

防 ボウギョ 素早い連続攻撃に惑わされるな

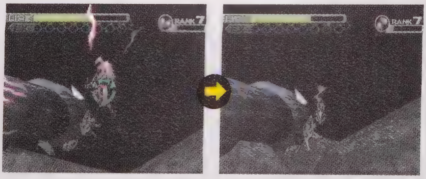
封剣士兵・男は、遠距離からは4回連続で矢を撃ってくる。この矢は弾き返すことが可能だ。近距離では、斬り上げるモーションの剣撃(小)を起点とし、続いて、回し蹴りか、斬り下ろすモーションの剣撃(大)へと攻撃を連携させてくる。この剣撃(小)をガードすると一瞬ガードが外れてしまい、続く回し蹴りや剣撃(大)をガードできずにダメージを貰う危険性大だ。



大振りな攻撃を連発してくるので、後ろにジャンプして避けてから反撃するのもいいだろう。

攻 コウゲキ 反撃できるところを覚えよう

剣撃(小)は脅威だが、逆にこちらにとっても反撃のチャンスでもある。剣撃(小)をガードしたら、すぐに背面取りジャンプをすると、回し蹴りや剣撃(大)を出そうが出すまいが必ず背面を取れるのだ。他には単発で回し蹴りを出してきた場合はガード後に前進攻撃等で反撃でき、剣撃(大)ガード後もカウンター攻撃をヒットさせることができる。



コンロンステージならば、崖を背にして敵を遠くへと押し出す攻撃をヒットさせて、千尋の谷に突き落とすこともできる。

封剣士兵・女

【出現ステージ】
コンロン／ブラジル

Enemy 拘束の女兵士

DATA

体力(HP)	300	感電	0%
イマージュ	なし	氷結	0%
弱点	背面	石化	0%

攻撃力パラメータ

回転攻撃	30
ドリル攻撃	40



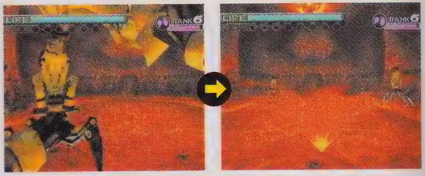
俊敏な動きで攻めてくる。足場が悪いので、溶岩を踏まないように注意しておきたい。

コンロンで修行中の見習いの女性封剣士は、顔面、両手両足を拘束する器具を使用し、この姿になる。まだ未熟な見習い封剣士とはいえ、必要に応じて世界各地に派遣されることもある。外国に来てまで奇怪な姿をさらすわけにはいかないので、普段は偽装する必要がある。それがカティを団長とするサーカス団なのだ。天尊流星を追う過程でカティに香港でおきざりにされた女見習い封剣士・フェイシャンの例を挙げればわかりやすいだろう。戦闘においては、クラゲと呼ばれるこの拘束具を最大限に駆使し、素早い動きで敵を撹乱する。



防 ボウギョ 高い機動力を誇る難敵

封剣士兵・女は、クモのような多足歩行の機械にまたがり、あちらこちらに跳ねながらこちらを牽制して、ときおり攻撃してくる。遠いところからはジャンプの頂点あたりからドリル状になって突っ込んでくる。近いところでは円盤状に回転して斬りつけてくる。攻撃方法はたったこのふたつしかないが、移動量が豊富なことから、複数で現れる彼女たちにはかなり苦労させられるだろう。



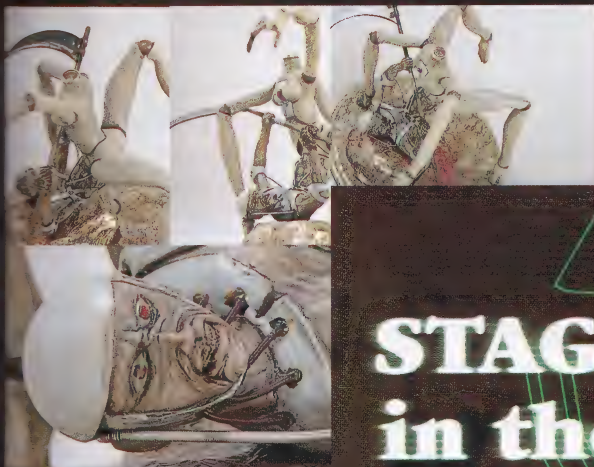
気がつくと背中を攻撃されていることも多い。これを避けるために壁を背にして戦うのもいいだろう。

攻 コウゲキ ガードを確実に

必ず複数で現れるので、どれかに的をしぼって一匹ずつ確実に倒していこう。回転攻撃、ドリル攻撃はともに、ガードさえできれば必ず反撃できるので、コンビネーションBなどを確実にヒットさせる。しかし、ガードばかりに気を取られて、溶岩地帯（コンロンステージ）に落ちてダメージを受けることのないように足元にも気を配りたい。



ドリル攻撃の突進力に押されて、溶岩に落とされることも多い。立つ位置を常に気にしながら戦いたい。



第3章

chapter3 STAGE GUIDE in the WORLD

ステージ攻略



ステージマップガイド

魔剣と同化する準備はできたか？　ケイのイマージュと向き合う覚悟はできたか？　世界各地で戦い駆け抜ける勇気はできたか？　しかしこのガイドは、準備と覚悟と勇気をそなえなくてもステージ攻略に進めるマニュアルだ。

本書のステージ攻略は、3D図と2D（真俯瞰）図を基本として構成されている。攻略のメインは、後者の2Dステージマップである。このマップ上ではアイテムや敵の配置、スイッチやトラップの情報を完全掲載している。さらに、ステージを進む上で障害となるポイントや、ボス戦の情報をピックアップし、アドバイス形式で解説を入れている。

体力回復(小)

キャラクターの体力を回復する。回復量は60ポイントと少ない。だが、序盤のモスクワまでにブレインジャックするキャラクターにはこれで十分役に立つ。

体力回復(大)

キャラクターの体力を回復する。回復量は120ポイント。敵全滅部屋のような、同時に複数の敵が出現するポイントの後に、お疲れ様の意味をこめて配置されているのが特徴だ。

体力回復(完全)

キャラクターの体力を完全回復する。ボス部屋直前の通路などに、この後に強敵が待ち構えているぞ、と言わんばかりに配置されている。

パワーアップアイテム

攻撃力がアップする。効果は40秒持続し、攻撃力は1．5倍に増加する。ただ、エクストラ攻撃に関しては、攻撃力が増加するのは直接攻撃タイプのみで、飛び道具タイプはその限りではない。

イマージュ玉

イマージュゲージを増やす玉。取るとイマージュ量が増えるが、敵が落とすものより増加量は少ないため、目に見えてゲージが変化することはない。

スタート地点

アクションシーンに侵入するポイント。ワールドマップから入ることができる。

クリアポイント

アクションシーンから脱出するポイント。このポイントから、イベントシーン、ワールドマップに脱出できる。クリアポイントには、あらかじめ配置されているものと、何かしらの行動を起こすと発生するものの2種類ある。

進路(始点

ステージ上で、同じ番号の進路（終点）に対応している。

進路(終点)

ステージ上で、同じ番号の進路（始点）に対応している。

上り階段

複雑な構造をしているステージに配置している。矢印に向かって上っている階段を指す。

下り階段

複雑な構造をしているステージに配置している。矢印に向かって下っている階段を指す。

進行ルート

ステージの構造が複雑であったり、わかりづらい地形に関してのお勧めルート。矢印の通りに移動することでスムーズに進めるようになっている。

敵キャラ(ザコ)

敵キャラクターが配置されている場所。ひとつのステージで最高4種類の敵が出現。第2章で紹介していない、トラップとして扱った敵キャラクターも、ステージマップ（2D）上で配置している。

敵キャラ(ボス)

戦闘をする可能性があるボスキャラクターの配置。ボスのいる部屋に入ると、強制的に戦闘になる場合と、ボスから質問された結果、戦闘になる場合の2種類がある。

ステージ攻略ページの見方



❶ステージ名　ステージの正式名称。
❷ボス名、BJランク　ボスの正式名称とBJに必要なランク数。
❸ステージポインタ　ワールドマップ上でのステージの位置。
❹ステージマップ(3D)　ステージの構造を3Dイラストで表現。
❺シナリオ　ステージの関連イベント、シナリオ進行の解説。
❻ステージ概要　ステージ全般の特徴や攻略を解説している。
❼出現敵リスト　ステージに出現する敵の名称、体力、弱点、飛び道具の有無。
❽ステージマップ(2D)　3Dステージ構成を真上から見たもの。アイテムや敵の配置、進行ルートの情報をアイコンで解説。
❾ボス敵リスト　ステージ上に出現するボスの全能力データ。

エクストラキャラクター



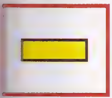
ブレインジャックした時点で情報抽出できるキャラクターの配置。バーリンカ(イスタンブール)、稲葉郷(リンカードン)、スミス議員(ロンドン)の3人が該当する。

ドア



無条件で通行可能なドア。

条件付きドア



スイッチを押す、敵を全滅させる、特定のキャラクターをブレインジャックするなど、ある条件を満たすことで開くドア。

一方通行ドア



片側からしか通ることができないドア。メッカでは、ステージ全てのドアがこれで統一されている。

トラップ壁



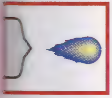
壁を崩して敵が出現するトラップ。あるポイントまで近づかないと作動しない。香港、イスタンブールに存在する。ちなみに、崩れた壁にぶつかってもダメージは受けない。

スイッチ



ステージ上に仕掛けられたスイッチ。スイッチを押した効果は、必ずスイッチの間近に現れるようになっている。スイッチは全て前に立ってXボタン(通常攻撃)を押すことで作動する。

火炎弾発射口



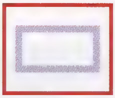
一定の間隔で火炎弾を撃ってくる、火炎弾発射口の配置。アテネ全般とバチカンのボス部屋に存在する。トラップの1種。ちなみに、火炎弾を弾き返すことはできない。

エレベーター



乗ると自動的に昇るか降りるかする。エレベーターの箱の上に乗るトラップも1カ所存在する。

鳥型爆撃機ゾーン



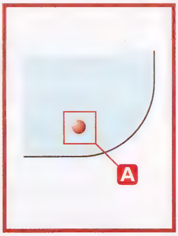
鳥型爆撃機が出現するポイント。このゾーンを進んでいる間はずっと鳥型爆撃機が飛んでくる。

ダメージゾーン



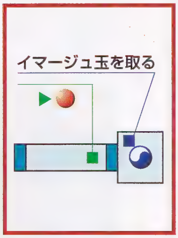
このゾーンに入っている間は、一定時間ごとにダメージを受ける。すぐにここから脱出する努力をするように。

アドバイスエリア



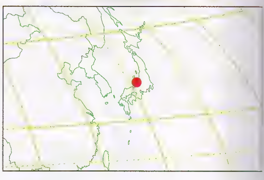
ステージの構成で、解説がないとクリアが難しい場所を赤い線で囲んでいる。主に、敵全滅部屋での対処法や建物の構造、トラップの解除法を指している。このアドバイスエリアは、マップの下にある同じアルファベットのアドバイスにリンクしている。アドバイスを読んでもらえれば、そのポイントをクリアする方法がわかるようになっている。

アドバイスポインター(青、緑)



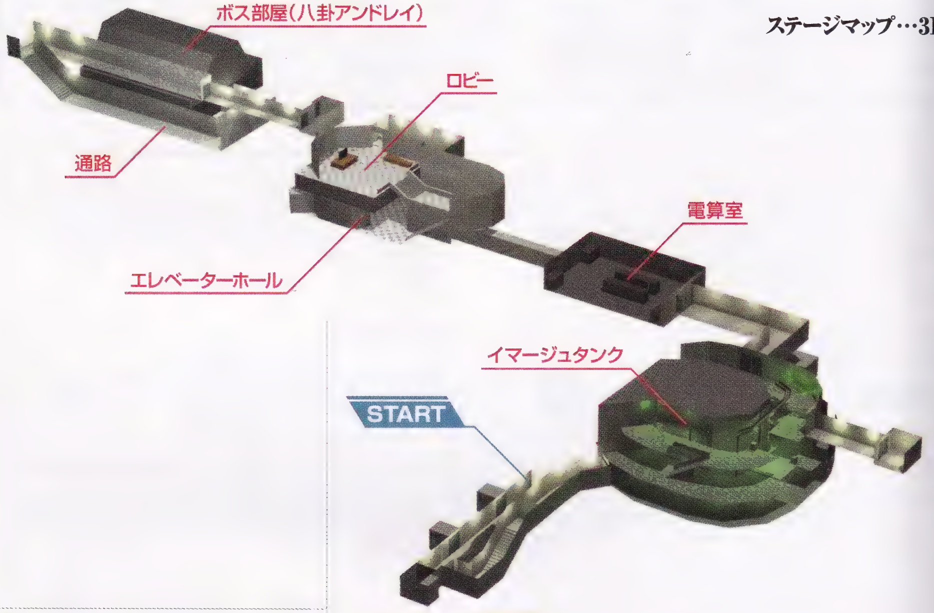
ステージマップ(2D)上で説明が必要なポイントを線を引いて表している。線には青線、緑線の2種類がある。青い線はここでどんな行動を起こすのか？　についてで、スイッチを押す、敵を倒すなどその種類もさまざま。青い線上の行為をすると、緑の線の先にあるポインター位置に特定の事象が発生する。このステージマップ(2D)を例に取ると、イマージュ玉を取ると、扉の向こうに敵1体が出現するという意味になる。

金沢総合研究所



BOSS 八卦アンドレイ　**BJ rank** 1

ステージマップ…3D



Stage Event

■オープニング
相模所長が八卦アンドレイに拉致され、フェイが殺害される。ケイはフェイの指示に従い、魔剣を目覚めさせる。

■ボス：八卦アンドレイ
戦闘前口上なし。強制的に戦闘になる。

■質問：リー・フーショウ
「すぐに連中の後を追い、悪魔の計画を阻止するのだ」
回答はYESとNO、どちらを選択しても、その後のルートやエンディングには影響しない。ここでのリー・フーショウのメッセージが、少し変化するだけである。

■強制BJ
ステージクリア後のイベントシーンにて、アンドレイをBJ（強制）する。

■派生ルート
ステージクリア後、リンカードンへのルートが出現する。

<ステージ概要>

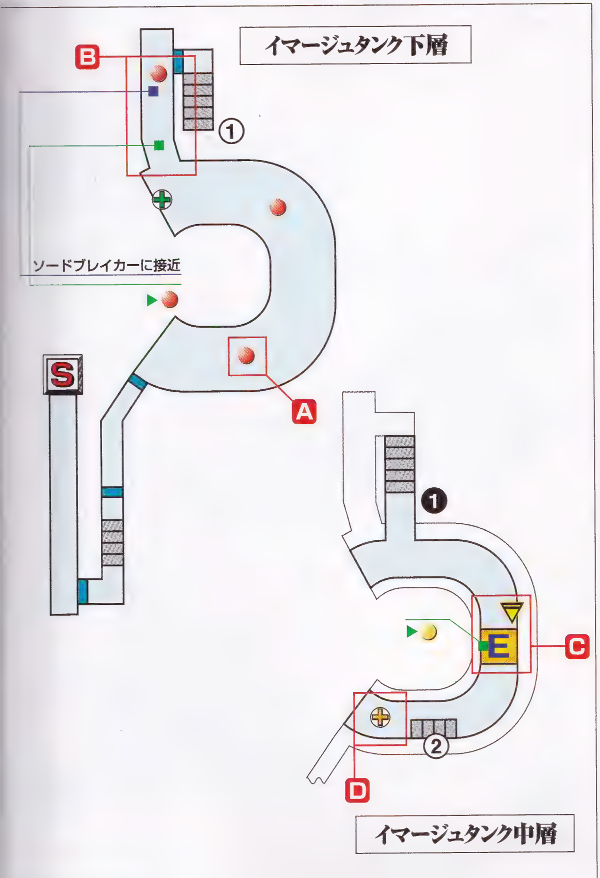
アンドレイが侵入し、アラートモードが発動した研究所。拉致された相模所長を救出するため、アンドレイの脱出経路とみられるヘリポート（ボス部屋）へ向かう。

研究所内は不審人物の侵入を許し、シャッターや防護壁が通路を閉鎖している。そのため、通行可能な通路が限られ、ヘリポートまではほぼ一本道となっている。ただただ目前の階段を駆け上がり、敵を斬り倒して進めば、ボス部屋にたどり着くことができる。

出現する敵には、飛び道具を持つ者と、突進攻撃を多用してくる者がいる。まずはオートフォーカスでロックオンする習慣を指に覚えさせ、避けながら接近、避けて攻撃という戦闘の基本を試みたい。

敵の名前	体力	弱点	飛具
三業会・ソードブレイカー（P61）	30	背面	無
三業会・バズーカ（P62）	60	背面	有
三業会・ローラーブレード（P64）	30	背面	無

ステージマップ…2D



Advice

A　カウンター攻撃で倒す

ソードブレイカーはカウンター攻撃一発で倒すことができる。無理に追いかけると、不意に繰り出してくる回し蹴りにヒットしてしまうことがあるので、待って倒すように。

B　背面取りジャンプを使う

ソードブレイカー2体に前後から挟撃される。だが、どちらか1体に背面取りジャンプを行えば、2体を視界に捉えた状態で戦うことができる。背面取りジャンプは以後ずっと使用するので、ここで覚えておきたい。

C　バズーカは接近して倒す

バズーカ弾は弾き返すことができるが、弾を避けながら接近して倒す方が簡単で安全だ。ただし、バズーカは攻撃されていても強引に反撃してくるので、銃を持ち上げたら攻撃をやめてガードをすること。ガード後はカウンター攻撃を叩き込む。

D　体力回復アイテムは温存

この体力回復アイテムは、階段上にいるバズーカとの戦闘で体力が削られることを配慮して置かれている。バズーカを倒してから取るように。



B　ほとんどの敵キャラクターは、背後からの攻撃に弱い。まず背面取りジャンプで頭上を越える。



敵が気づかないうちに連続攻撃でダメージを与える。複数の敵にも有効な基本のパターンだ。



C　飛んできた銃弾は、通常攻撃で弾き返す。武器のリーチ、弾のスピードを覚えれば難しくない。

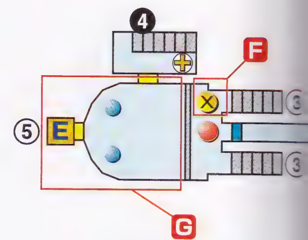


E 正面に対峙すると、ほぼ確実に縦斬りを仕掛けてくるので、ガードしてカウンター攻撃で倒す。

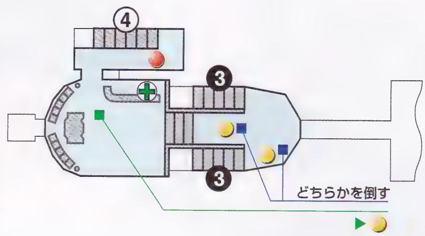


E 中央にある棚の陰に隠れると、バズーカの弾は飛んでこない。ソードブレイカーはここで倒す。

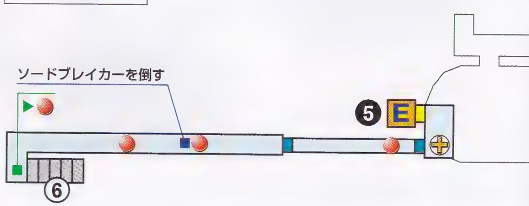
イマージュタンク上層～エレベーターホール



ロビー



通路



- 三業会・ソードブレイカー
- 三業会・バズーカ
- 三業会・ローラーブレード

Advice

E 電算機の陰に隠れる

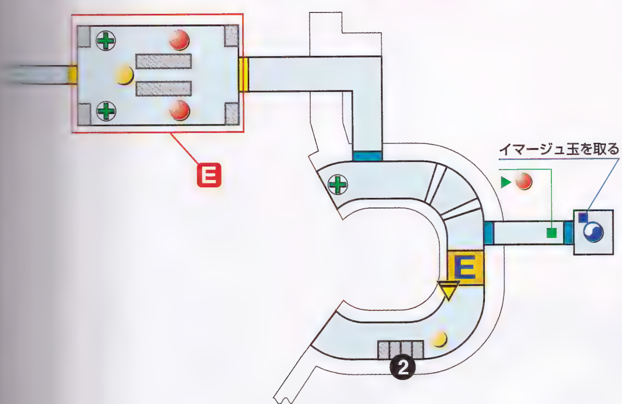
この電算室に出現するバズーカは動かない。そのため電算機の陰に隠れてしまえば、それが障害物となってバズーカ弾から守ってくれる。ソードブレイカーふたりを電算機の陰で倒してから、バズーカを倒すようにすると安全だ。

F アイテム効果で倒す

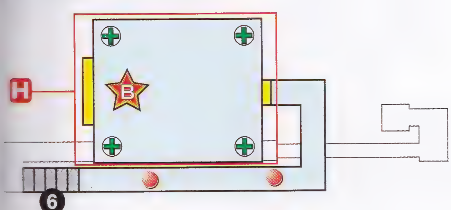
階段の踊り場には2体のバズーカがいる。だが攻撃力アップアイテムを取ってから、すぐにコンビネーションBを繰り出せば、速攻で2体を続けざまに倒すことができる。アイテムの効果継続時間は40秒もあるので、落ち着いて、バズーカに気付かれないよう接近したい。

■敵の索敵能力 敵の中には、こちらが何らかのアクションを起こさなければ、こちらの接近に気付かない者もいる。そのアクションとは、目の前に立つ、攻撃する、ある程度接近するなど様々。ほとんどの敵が、出現と同時にこちらを索敵しているので見逃しがちだが、まれにニブイ敵もいるのだ。

金沢総合研究所



ボス部屋





H アンドレイの挑発は、突進斬りを仕掛けてくる合図。あらかじめロックオンしておく。



方向キーを←または→に入力すれば、突進斬りをかわせる。連続攻撃でダメージを与えよう。

G 横に避けて攻撃

ローラーブレードはとんでもなく足が速いので、追いかけるのは愚かな行為だ。ローラーブレードの正面で待ち伏せて、あびせ蹴りで飛び掛かってきたところを左右に避け、背面を取ってから攻撃するといい。ローラーブレードは、1体倒すともう1体出現する。

H アンドレイ戦

ボス戦攻略の基本は、そのボスの攻撃パターンと、それを出すタイミング及びモーションを把握することだ。アンドレイに限らず、今後のボス戦もこれを踏まえて解説する。

アンドレイは、こちらを挑発してから猛然と突っ込んでくる。これを左右に避け、背面に攻撃するのが最も簡単で確実だ。飛び道具のメスは弾き返せるが、弾き返してもアンドレイにヒットしないことがあるので避けた方が無難だ。

また、部屋の四隅には体力回復アイテムがあるが、これを取るときには、オートフォーカスを一旦解除したほうがスムースに回収できる。

Boss

八卦アンドレイ DATA

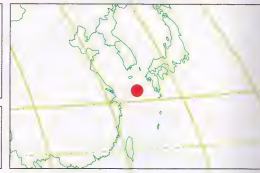
体力	220	感電	50%
		氷結	50%
弱点	背面	石化	50%

攻撃力パラメータ

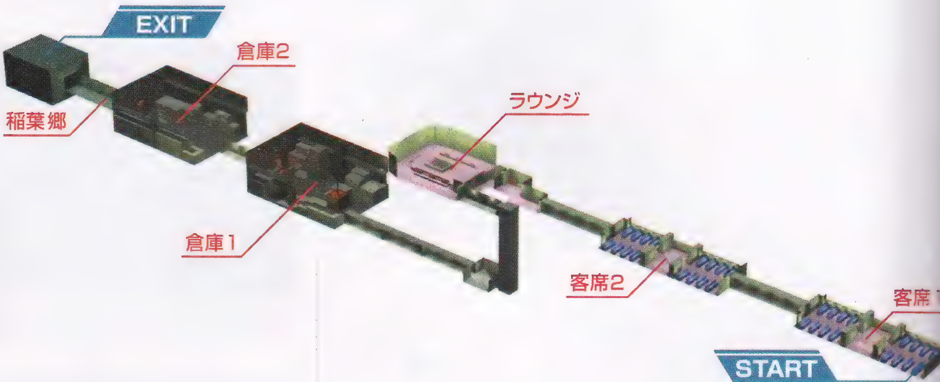
突き	20
回転斬り	15
メス(地上)	10
メス(空中)	10

リンカードン

BOSS ―　　**BJ rank** ―



ステージマップ…3D



Stage Event

■ルート
金沢研究所から強制的に移動。金沢研究所でBJ（強制）したアンドレイで訪れることになる。

■BJ：稲葉郷
戦闘なくBJできる。

■派生ルート
倉庫2奥の通路に倒れている稲葉郷をBJするかしないかによって、進行ルートが変わる。
BJする：香港へ強制移動
BJしない：タージマハルへ強制移動

■リンカードンの消滅
ステージクリア後、リンカードンはワールドマップから消滅する。そのため、稲葉郷をBJすると以後再びアンドレイをBJすることは不可能となる。また、アンドレイのままステージをクリアすると、以後稲葉郷をBJすることが不可能となる。

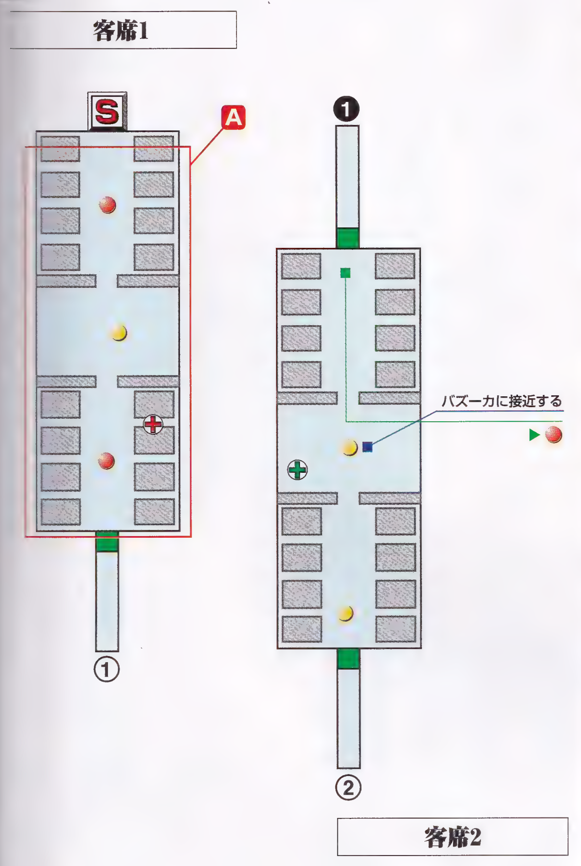
＜ステージ概要＞

相模所長を拉致した組織によって、すでに占拠されていた巨大飛行機リンカードン。スチュワーデスに化けていたクロウを追い、狭い客席通路と、荷物が雑多に積まれた機内倉庫を進んでいく。

ステージは見事な一本道。狭い場所と広い場所が交互に登場するようになっており、その場に応じた戦法が要求される。狭い場所ではエクストラ攻撃を有効に使うこと。あらかじめ敵の出現ポイントをチェックしておきたい。また広い場所では複数の敵に囲まれないように、1体ずつ倒していくこと。なお、倉庫には荷物の上に敵がいたり、ジャンプして荷物の上を進んで倉庫出口を発見したりと、初めてLトリガーの有効性と必要性を確認することになるはずだ。

敵の名前	体力	弱点	飛具
三業会・ソードブレイカー（P61）	30	背面	無
三業会・バズーカ（P62）	60	背面	有
三業会・クロウ（P63）	280	背面	無

ステージマップ…2D







A 座席を盾にすれば、バズーカの弾は飛んでこない。ソードブレイカーも座席奥までは入りこんでこない。

Advice

A 障害物を利用する

客席1と2には、ソードブレイカーとバズーカのタッグがふた組待ち受けている。バズーカの援護射撃からいかに身を守り、接近してくるソードブレイカーを倒すかが重要となる。

まずはソードブレイカーを倒したいのだが、重要となるのは、どこで戦うかということ。バズーカ弾を防ぐ障害物の陰となる、客席中央にある広間や座席と座席の間がおすすめだ。ソードブレイカーはここで待ち伏せて倒してしまおう。

バズーカに接近する際には、バズーカの銃撃をジャンプして飛び越えるようにしたい。カニ歩きでも避けられるが、客席は左右が狭いので、あまりおすすめできない。

■飛び道具 敵の飛び道具は、敵をスリ抜けて飛んでくる。例えば、バズーカが撃った弾は、ソードブレイカーをスリ抜けて飛んでくるといった具合にである。だが、弾き返した場合には、それが当てはまらない。バズーカにはもちろん、ソードブレイカーにもヒットするのである。



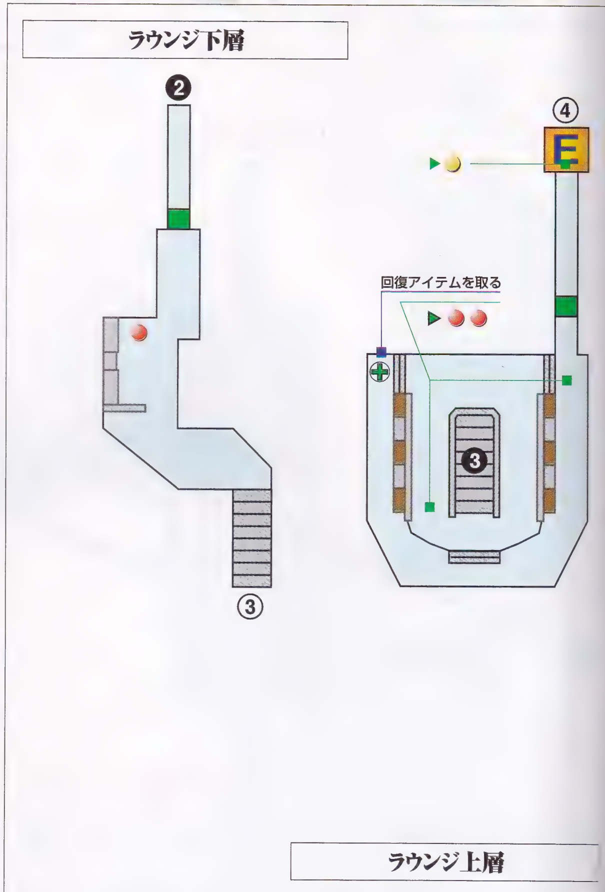
B 倉庫の広いスペースでソードブレイカーで戦うとコンテナの上にいるバズーカに狙い撃ちされる。



ソードブレイカーをギリギリオートフォーカスできる距離から、エクストラ攻撃で倒すと楽。



C コンテナで移動すると、対岸にソードブレイカーが待ち構えている。エクストラ攻撃で倒す。



- 三業会・ソードブレイカー
- 三業会・バズーカ
- 三業会・クロウ

Advice

B 物陰におびき寄せる

ここの特徴は、バズーカがコンテナの上にいること。まずはバズーカの銃撃にさらされない物陰まで後退して、ソードブレイカーを1体ずつおびき寄せて倒すようにしたい。

バズーカを倒す方法は、コンテナを回り込んで接近戦に持ち込むのが基本だが、コンテナの下からLトリガーを使ってオートフォーカスし、弾を弾き返して倒すこともできる。

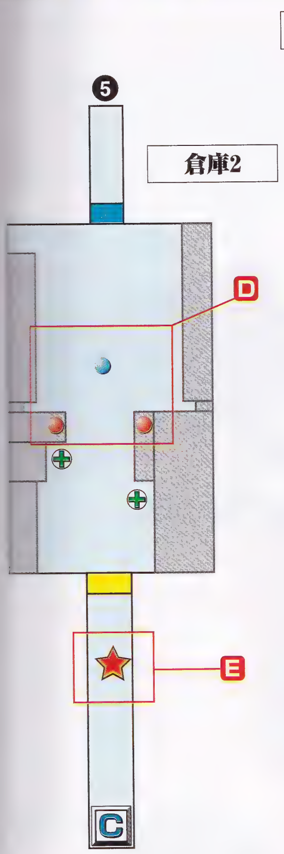
C コンテナフックを作動

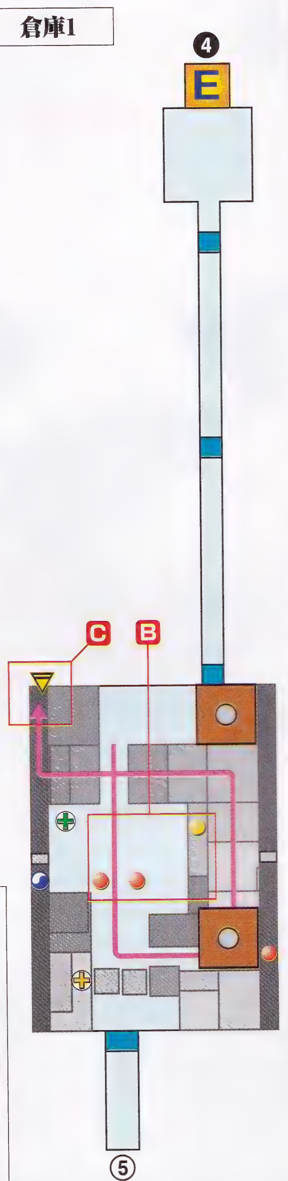
倉庫1の出口はコンテナに囲まれていて、上から回り込んで飛び降りないとたどり着けない。ここのスイッチを押してコンテナフックを作動させ、その上に乗って移動する。無駄に動くと落ちることもあるので注意。

■足元の確認 通常時は足元が死角になっている。そのため慣れないうちは、狭い足場を踏み外してしまうこともあるだろう。Lトリガーを押しながら足元を確認し、狭い場所を歩く感覚を身につけておきたい。

D クロウを優先して倒す

クロウとソードブレイカー2体が





襲ってくる。まずはクロウをオートフォーカスでロックオンし、カウンター攻撃で倒す。ソードブレイカー2体も攻撃してくるが、クロウを倒すまでは無視する。カウンター攻撃で弾いたクロウにうまく接近しながら移動すれば、ソードブレイカーの攻撃は、かわすことができる。

E　稲葉郷について

稲葉郷はアンドレイよりも戦闘能力に劣るが、より早くフェイシャンとシャージャをBJできるルートをたどることができる。

リンカードン



D　クロウの動きは素早く、連続攻撃をヒットさせようにも狙いが定まらない。そこで攻撃を待つ。



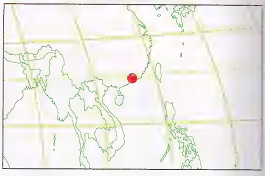
クロウの突き攻撃をガード。カウンター攻撃をヒットさせる。これの繰り返しだけで倒せる。



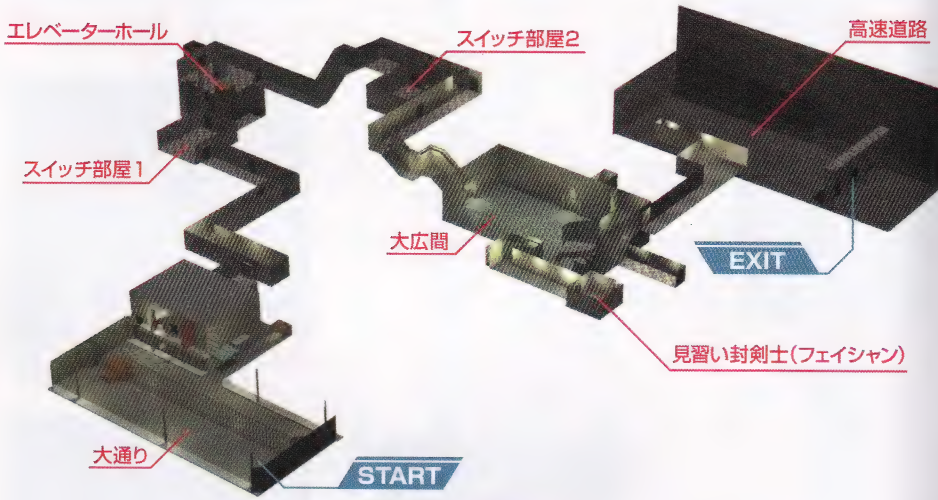
E　通路にいる稲葉郷をブレインジャックすると、香港へのルートが開通する。

香港

BOSS —　　**BJ rank** —



ステージマップ…3D



<ステージ概要>

雨が降る夜の香港。リー・フーショウの言をたどれば、ここで見習い封剣士のフェイシャンとコンタクトが取れるはずだ。

ネオンが映える水たまりが各所にあるが、歩行スピードが落ちたり、滑って転ぶということはない。また、建物内は薄暗い場所が多いため、索敵に苦労させられる。(このゲームの優れたサウンドを頼りに)物音に注意を払い、いち早く敵の接近を知るようにしたい。スイッチを押すと電灯が灯る部屋もあるが、視界がよくなる代わりに、出現する敵の数が増えるようになっている。ただし強敵が出現するわけではないので、ここはスイッチを早く押してイマージュゲージを上げた方がいいだろう。

敵の名前	体力	弱点	飛具
三業会・ソードブレイカー (P61)	30	背面	無
三業会・バズーカ (P62)	60	背面	有
三業会・ローラーブレード (P64)	30	背面	無

Stage Event

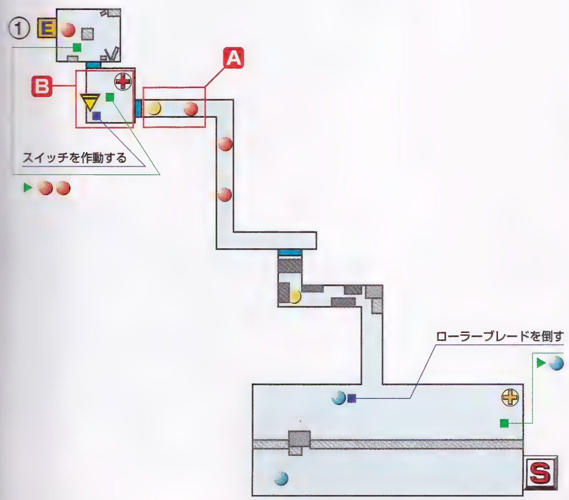
■ルート
稲葉郷をBJしてリンカードンをクリアするか、アンドレイでモスクワをクリアすると行けるようになる。

■質問：フェイシャン
「どうなの魔剣？　インドまで大スターを倒しに行くの？」
YES：タージマハルへのルートが出現。
NO：モスクワへのルートが出現。

■BJ：フェイシャン
フェイシャンの質問にYESと答えると、フェイシャンは自決してBJが可能に。だがNOと答えた場合でも、攻撃して倒せばBJが可能になる。攻撃しても戦闘にはならず、一撃で倒すことができる。

ステージマップ…2D

大通り～エレベーターホール下層





A 狭い通路ではバズーカの弾を避けづらい。弾を撃ってくるまで、壁にくっついて待ち構える。



弾が飛んできたのを確認したら、反対側の壁に移動。繰り返すことでバズーカに接近できる。



B スイッチを押して電灯をつけると、視界は良くなるが、それに反応して敵が出現することもある。

Advice

A 壁に沿って接近する

狭い通路の向こうにはバズーカが待ち受けている。このバズーカの飛び道具は、通路の真ん中を進んでいては避けることができない。通路左右どちらかの壁にピッタリと沿って進み、弾が飛んできたら反対の壁に沿って進む。第2陣の弾が飛んできたら、今度は反対の壁に沿って進む。これの繰り返しで、楽々接近できる。

ジャンプで飛び道具を飛び越えてもいいが、ジャンプ力が低い稲葉郷で香港を訪れた場合は、壁に沿って接近する方が安全だ。

B 部屋を明るくする

薄暗い部屋の電灯を灯すスイッチがある。スイッチを押すと敵が出現するが、潜んでいる敵や奥への通路を発見しやすくなるので押すようにしたい。ここ以降、このステージにはこのスイッチがいくつか存在する。

■ギラつく視線 薄暗い場所で敵を発見するコツは、敵の目を見つけること。敵の目は光っているため、薄暗い場所でもハッキリと見えるのだ。物音で判断するのも有効。



C 部屋の中では複合攻撃が待っている。敵を分散させるために、ゆっくりと部屋から出ていく。



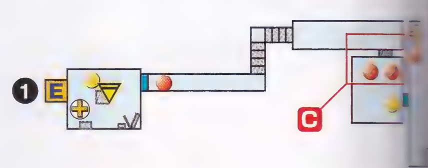
ソードブレイカーにわざと追撃させて、外へと誘導する。バズーカの弾を気にせずに戦える。



D 敵と戦わずにスイッチを押せばいい。部屋の中央を突き進めば、ダメージを受けることはない。

- 三業会・ソードブレイカー
- 三業会・バズーカ
- 三業会・ローラーブレード

エレベータホール上層～高速道路



Advice

C　部屋の外におびき寄せる

バズーカの援護射撃もある薄暗い場所で、複数の敵を相手にするのは危険だ。ガラスが割れたら一旦部屋に入ってソードブレイカーを接近させ、そのまま部屋の外へ誘導して倒すようにしたい。

D　狭い通路で待ち伏せ

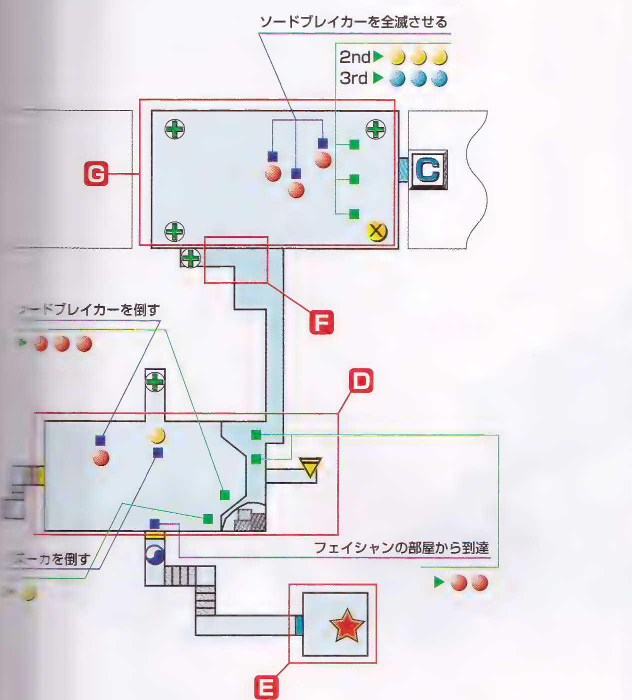
大広間にはソードブレイカー2体とバズーカ1体がいる。階段を降りて大広間に入ったら、何事も無視してスイッチがある通路へ向かう。そして大広間を明るくしてから、敵を倒すようにする。スイッチがある短い通路でソードブレイカーを待ち伏せれば、障害物によってバズーカの銃撃を前後の移動だけで避けることができる。またこの通路には、なぜかソードブレイカーは入ってこない。

E　フェイシャン登場

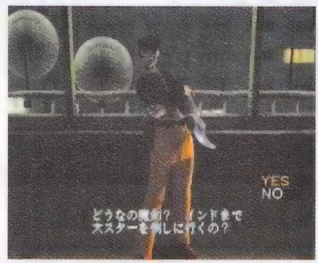
フェイシャンをBJしてタージマハルへ行くと、シャージャ(ボス)がいる部屋に続くドアの電子ロックを解除することができる。

F　飛び降りると戻れない

高速道路に飛び降りると、建物内



香港



E フェイシャンの質問にどう答えるかで、タージマハル、モスクワへの進行ルートが確定する。



G バズーカの砲撃は3体いっぺんに飛んでくる。タイミングを見て、横一列になるポイントに移動。



ヒット＆アウェイで戦う。攻撃力アップアイテムを取っておけば、楽に倒すことができる。

には戻れなくなる。やり残したことがないかを確認してから飛び降りたい。体力回復アイテムも忘れずに。

G　連続戦闘の攻略法

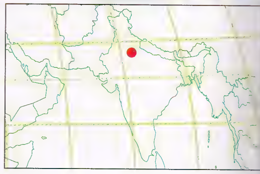
最初のソードブレイカーは端折ってまずはバズーカトリオの攻略から。3体を中心に回り込むように移動して銃撃をかわし、左右どちらかのバズーカに的を絞って攻撃。一度のコンビネーションで倒せなかった場合は、無理をせず一旦離れるように。するとバズーカのカウンターや銃撃を安全に避けることができる。

次はローラーブレードトリオだ。ほぼ同時にあびせ蹴りを仕掛けてくるが、ターゲットとするのは一番最後に攻撃をしてきたローラーブレードだ。3体を正面に捉え、カニ歩きで3体の攻撃全てを避けてからコンビネーションを叩き込む。攻撃力アップアイテムを取ると効果的だ。

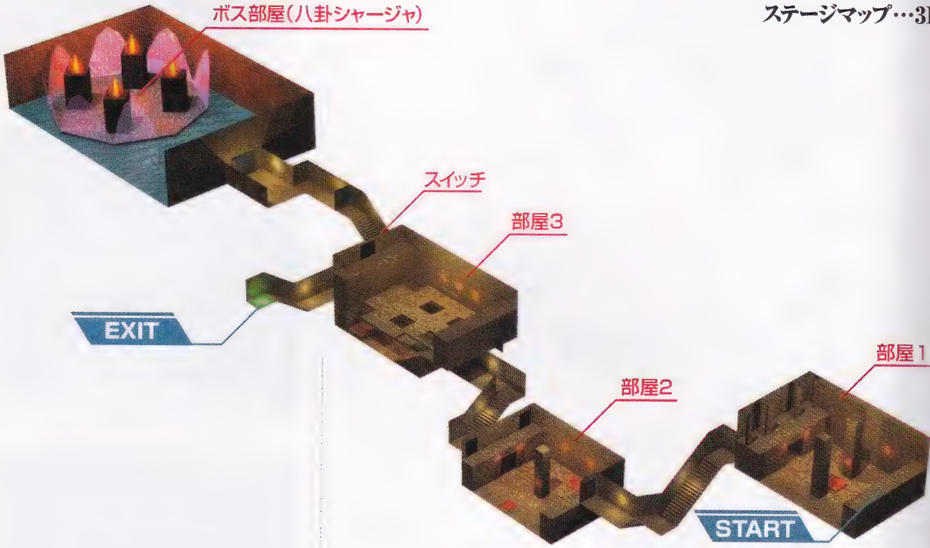
また、敵全てを正面に捉えていない場合（前後、あるいは左右から襲われる状況）は、避けることに専念し、全てが正面で捉えられるようになるまで待つようにする。

タージマハル

BOSS 八卦シャージャ　**BJ rank** 3



ステージマップ…3D



Stage Event

■ルート

稲葉郷をBJせずにリンカードンをクリアするか、稲葉郷かフェイシャンで香港をクリアすると出現する。

■メッセージ

稲葉郷をBJせずにリンカードンから直接訪れた場合のみ、アクションシーン突入時にケイのメッセージが発生する。

■情報抽出

ボス部屋に続くドアは、フェイシャンをBJして訪れると開くことができる。このドアを開けられないキャラクターで訪れた場合は、クリアポイントからワールドマップに抜けることができる。

■ボス：八卦シャージャ

戦闘前口上あり。強制的に戦闘になる。

■派生ルート

ステージクリア後にモスクワへのルートが出現する。

＜ステージ概要＞

TVというメディアを使って人々を堕落させるシャージャが住まう王宮。ここはかつてシャージャが息子に幽閉された場所であり、今はシャージャの妻が眠っている地だという。

タージマハルには、シヴァ歩兵と呼ばれる巨大な盾を持った衛兵が多数出現する。このシヴァ歩兵をスイッチ床に落とすことによって、部屋のドアが開く仕組みになっている。そのため、シヴァ歩兵の誘導が攻略のカギとなる。

シヴァ歩兵の特徴は、防御力には優れているが攻撃をあまり仕掛けてこないこと。1体ずつ慎重に誘導し、また時にはこちらの攻撃を防御させて後退させ、スイッチ床に落とすようにしたい。

敵の名前	体力	弱点	飛具
三業会・ソードブレイカー（P61）	30	背面	無
シヴァ歩兵（P65）	200	背面	無

ステージマップ…2D

部屋1～2





A シヴァ歩兵をスイッチ床に落とすには、スイッチ床を挟むようにシヴァ歩兵が近づくのを待つ。



黙って落ちるのを待つよりも、通常攻撃をガードさせて、強引に突き落とすのも効果がある。

Advice

A　シヴァ歩兵を誘導する

タージマハルの部屋1～3は、いずれもスイッチ床にシヴァ歩兵を落とすことでドアが開くようになっている。オートフォーカスでロックオンしたまま、1体ずつ誘導したい。

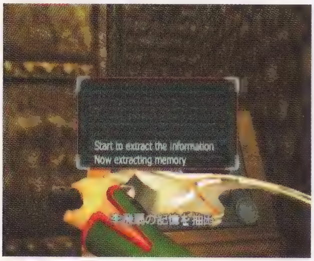
シヴァ歩兵は簡単に誘導することができるが、意外とスイッチ床に落ちなかったりする。そこで、ただ誘導するだけでなく、攻撃（シヴァ歩兵は盾で防御するが、後方に弾くことは可能）して後ろにズラすことも重要となる。

■シヴァ歩兵　大きな盾を持っており、攻撃面よりも防御面に優れている。攻撃をしてくることはあまりないので、誘導することは容易だ。なお、倒す場合は背面取りジャンプを使って、背面に攻撃をすること。

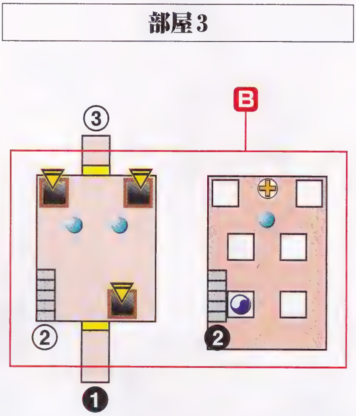
■無限　シヴァ歩兵を倒すと、新たなシヴァ歩兵が出て来る。ひとつの部屋で増殖するシヴァ歩兵の最大数は、その部屋にあるスイッチ床と同じだ。イマージュ玉は最初に出現したシヴァ歩兵だけしか出さないので、イマージュ玉稼ぎはできない。



B シヴァ歩兵を上の階に誘導する。ロックオンしたままゆっくり階段を上れば勝手についてくる。



C 情報抽出扉は、フェイシャンをBJすることで開く。奥には八卦シャージャが待ち構えている。





Advice

B 上階から落とす

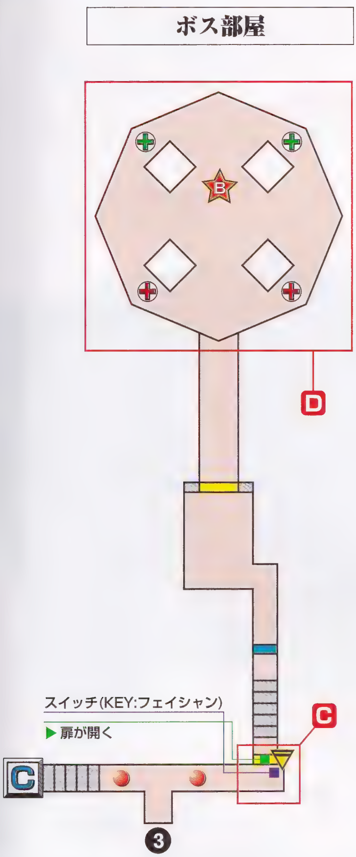
この部屋は下階と上階の二層構造になっている。そして、上階の穴から下階のスイッチ床3ヵ所にシヴァ歩兵を落とすと、部屋のドアが開く仕掛けになっている。上階には穴が6つあり、そのうち正しい3つにシヴァ歩兵を落とす。正しい穴は、上のステージ2Dを参照してもらいたい。

シヴァ歩兵を落とすには、攻撃で後方にはね飛ばして落とす方法が基本。だが、シヴァ歩兵を目的の穴に誘導しておいて、まずは自分がその穴に飛び降り、上階から覗き込むシヴァ歩兵をスイッチ床の上に立って誘い込むという方法もある。

C 電子ロックを外す

フェイシャンでこの機械を作動させると情報抽出が開始される。電子ロックが解除され、奥へ進めるようになるのである。

ちなみに、電子ロックは一度解除してしまえば、以後もずっと解除されたままとなる。そのため、フェイシャンで解除してからタージマハルを出て、再度タージマハルに来るよ



タージマハル



D　リングカッターはジャンプで避ける。突進攻撃を待つ時は、柱を背負っておくのがポイント。



柱に激突してヨロヨロしている時が攻撃のチャンス。シャージャに連続攻撃をヒットさせる。

うにすれば、稲葉郷もしくはアンドレイでシャージャと戦うこともできるようになっている。

D　シャージャ戦

シャージャ攻略のパターンは、突進攻撃を避けた後に、コンビネーションを叩き込むこと。具体的に説明しよう。シャージャは、頭を下げて6本の腕を構えると突進攻撃をしてくる。そこで、まずはシャージャと柱の間に立ち、シャージャが突進してきたら左右に避ける。するとシャージャは柱に激突して動きが止まるので、そこを逃さず攻撃するのだ。

シャージャは常に部屋の中央に戻る習性があり、また上記の突進攻撃の他に、リング攻撃と回転攻撃も仕掛けてくる。リング攻撃は、部屋の中央から4つのリングを同時に投げてくる攻撃。このリングは弾き返すよりも、ジャンプでかわしたほうが安全だ。回転攻撃は、近距離戦用の打撃技だが、シャージャに接近しない限り繰り出してこない。以上のことから、距離を保って戦うことがセオリーと言える。

Boss
八卦シャージャ DATA

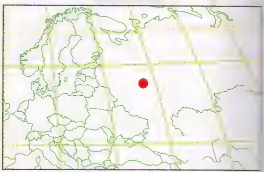
体力	500	感電	50%
		氷結	50%
弱点	背面	石化	50%

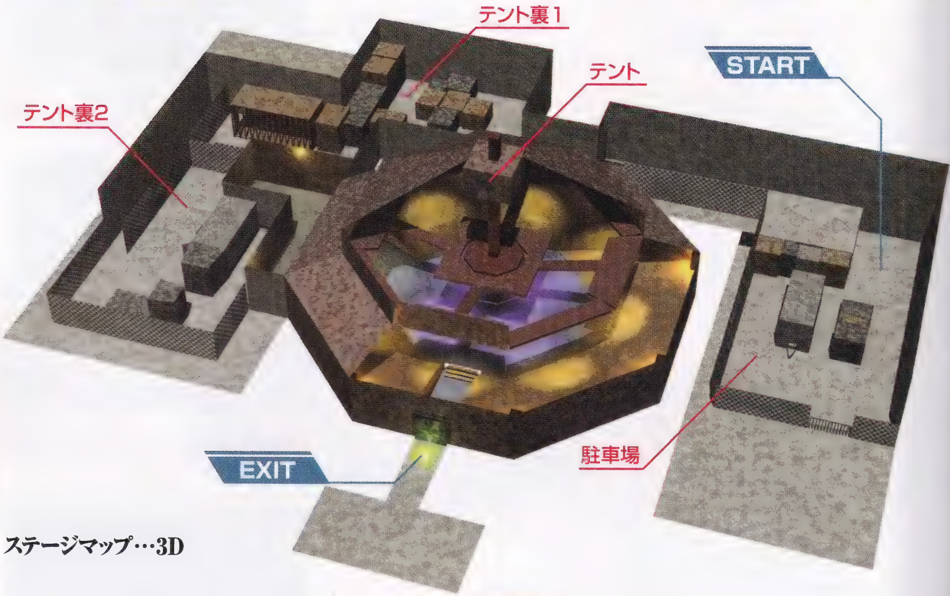
攻撃力パラメータ

回転攻撃	10
突進攻撃	10
リング	5

モスクワ

BOSS —　　**BJ rank** —





ステージマップ…3D

<ステージ概要>

降雪極寒のモスクワ。建物には雪が積もっているどころか、建物自体が凍りついているようにも見える。ここには封剣士の一族の中でも最強を謳われるカティが魔剣を待っている。

モスクワステージは、最終的に行きつく場所となるテントの周りを、駐車場とテント裏がとぐろを巻くような形で構成されている。駐車場、テント裏、テントの順に進んでいくわけだが、テントに行き着くまでには新手の敵が2種類出現する。新手その一のキャノンは、バズーカの強化タイプ。新手その二のグレネードは、シヴァ歩兵の強化タイプと言えるだろう。この2種類の新手を、いかに倒すかがモスクワ攻略最大のポイントとなっている。

敵の名前	体力	弱点	飛具
三業会・ソードブレイカー（P61）	30	背面	無
三業会・キャノン（P66）	220	背面	有
三業会・グレネード（P67）	750	背面	有

Stage Event

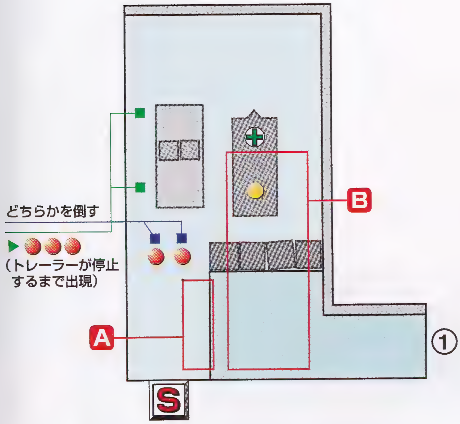
■ルート
フェイシャンからの質問にNOと答えて香港をクリアするか、タージマハルをクリア（シャージャを倒していなくてもよし）すると出現する。

■封剣士カティ
ステージに突入すると、イベントシーンが発生してカティが登場する。

■派生ルート
クリアすると、香港（まだワールドマップ上に出現していない場合のみ）、ロンドン、イスタンブールへのルートが出現する。

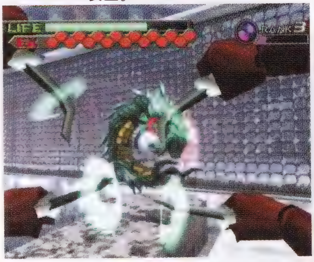
ステージマップ…2D

駐車場





A キャノンの砲撃を受けないために、物陰に隠れる。トレーラーが停車するまではここが安全。



B キャノンに接近すると、グルグルと回転して突進してくる。ロックオンして左右に移動する。



背後を向けたままこちらに気づかない。エクストラ攻撃を使えば、安全にダメージを奪える。

Advice

A エクストラ攻撃で倒す

アクションシーン開始と同時に複数のソードブレイカーが次々と襲ってくる。これらに対して前に出て戦おうとすると、キャノンの援護射撃が飛んでくる。まずは、キャノンの射程距離外のスタート地点で、ソードブレイカーを倒す。

ソードブレイカーを簡単に倒すには、エクストラ攻撃(飛び道具限定)を使うといい。特に、シャージャのエクストラ攻撃(リング)は、ソードブレイカーを2体いっぺんに倒せるのでおすすめだ。アクションシーン開始と同時にXボタンを押しっぱなしにして、すぐにエクストラ攻撃が使える状態にしたい。

B キャノンの倒し方

キャノンは、攻撃力や防御力など全ての面においてバズーカを上回る強敵だ。トラックからプレハブの上にジャンプして飛び移ってキャノンに接近すると、キャノンも狭い足場から広い足場へと場所を変える。これでやっと、倒す場所へ移動させたことになる。

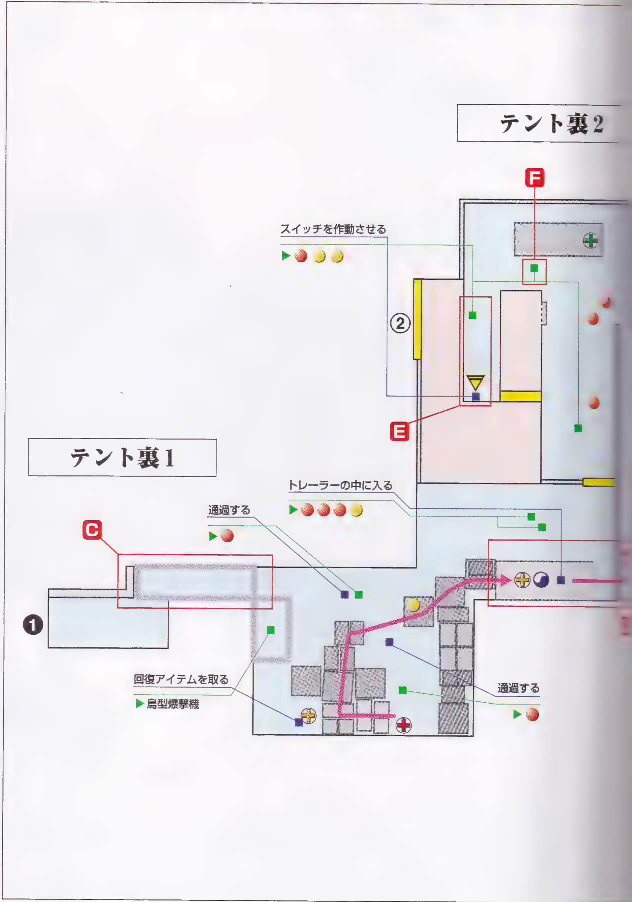
[次ページに続く]



C 鳥型爆撃機の突撃はかなりのダメージを受けるので、カニ歩きやジャンプで避けながら進む。



F スイッチを押してトレーラー内の扉を開けるとそのトレーラーの外にキャノンが出現する。



Advice

［前ページからの続き］

キャノンは弾を数発撃った後、チョコンとジャンプして回転攻撃をしてくる。これを左右に避けると、キャノンの無防備な背面を取ることができる。ここでコンビネーションを叩き込むわけだが、ヒット回数は3回を目安とする。キャノンは振り向きざまに攻撃をしてくるため、あまり調子に乗って攻撃していると、反撃を喰らってしまうからだ。

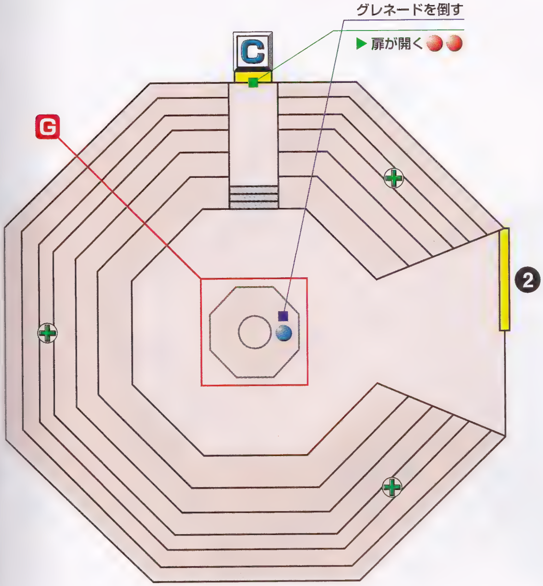
C　鳥型爆撃機とは戦わない

鳥型爆撃機が襲撃してくる。攻撃して倒すこともできるが、全てを確実に倒すのは至難の技。カニ歩きで左右に避けるか、ジャンプを駆使して飛び越えて進みたい。

D　トレーラーからジャンプ

フェンスを越えてテント裏2に進むためには、トレーラーの上からジャンプしてフェンスを越える。なお、トレーラーの荷台には、イマージュ玉と体力回復アイテムがあるが、これを取ると、キャノンが新たに1体出現する。よほど体力が減っている状態でなければ、取らなくてもいい。

- 三業会・ソードブレイカー
- 三業会・キャノン
- 三業会・グレネード



テント

モスクワ



G グレネードは丸い盾で正面からの攻撃を防御する。そこで背面取りジャンプで背後に回り込む。



背後に回り込んだらすかさず連続攻撃をヒットさせる。攻撃中に反撃してくることはない。

E　スイッチを押す

このスイッチを押すと、トレーラーの荷台からテント内部に侵入できるようになる。だが、ソードブレイカーとキャノン2体も同時に出現することになる。特にソードブレイカーは、いきなり背後に出現するので、すぐに振り向いて倒すように。

F　キャノンを引き付ける

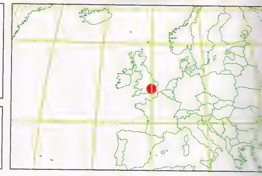
スイッチを押すと出現するキャノンは、2体いっぺんに相手にすることになると苦労させられる。そのため手前にいるキャノンには、回転攻撃をして、こちらに接近してくるように誘導したい。

G　グレネードの倒し方

ボスキャラクターかと思わせるような演出で登場するが、ボスではない。大きな盾による正面防御は非常に固く、突進パンチを持っているので接近戦にはめっぽう強い。

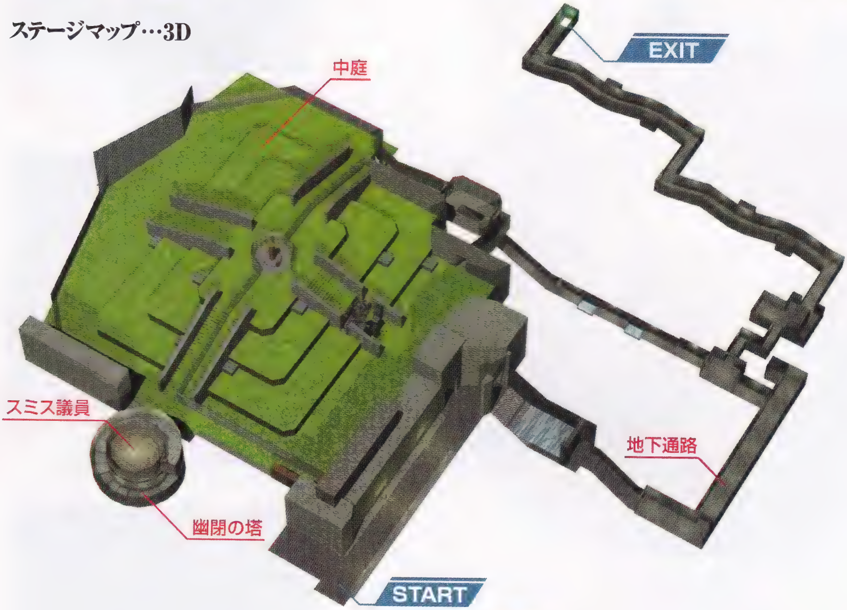
グレネードの攻略パターンは、手榴弾を左右に避けながら接近し、背面取りジャンプで背後に回りコンビネーション。これの繰り返しで倒すといいだろう。

ロンドン



BOSS ―　**BJ rank** ―

ステージマップ…3D



＜ステージ概要＞

廃虚と化した広大な庭園。鉄は錆び、水は濁り、蔦は伸び放題というひどい有り様。空もどんよりとしていて、幽霊すら出てきそうな雰囲気だ。これも欧州全土に広まった石死病によるものだろうことは、容易に推測できる。

ロンドンはさびれた洋館の門をくぐり、中庭、地下通路を進んで行くステージ構成で、特に中庭はこれまでにない広大な場所となっている。そしてその中庭では、飼い主を失って守るものも無くした野放しの番犬(BS改造兵・犬、以下BS犬)が、健気に襲ってくる。なお、BS犬をはじめとして、出現する敵は全て初登場となる敵ばかりなので、それぞれの攻略法をあらかじめ覚えておきたい。

敵の名前	体力	弱点	飛具
BS改造兵・男 (P68)	400	側面	有
BS改造兵・犬 (P70)	1	背面	無
メカ虫 (−)	10	−	無

Stage Event

■ルート

モスクワをクリアすると出現する。

■情報抽出

封剣士バデレール(リヨンにてBJ可)でここを訪れると、幽閉の塔内にあるスミス議員がいる部屋のドアを開けることができる。

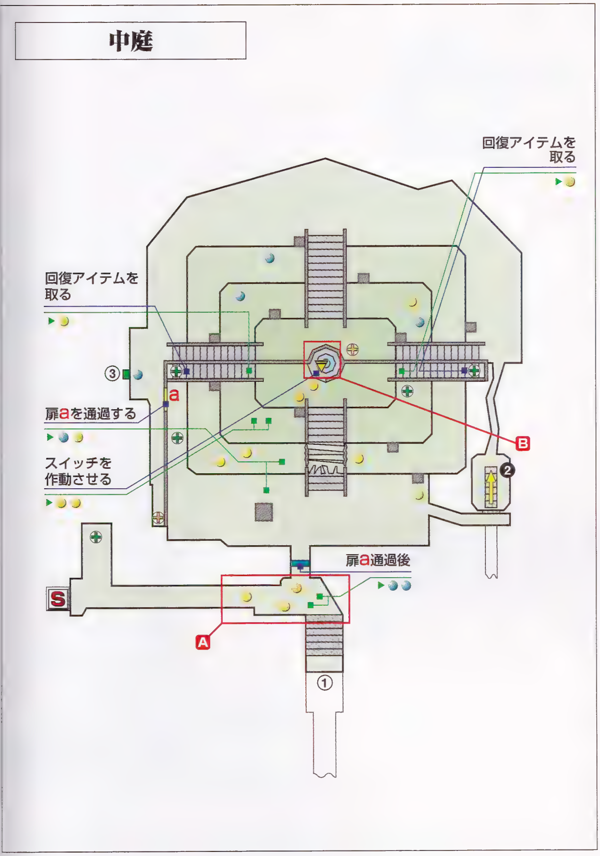
■BJ：スミス議員

戦闘なくBJできる。

■派生ルート

クリアすると、アムステルダムへのルートが出現する。また、幽閉の塔にいるスミス議員をBJすると、その場で情報抽出が行われ、シシリーへのルートが出現する。

ステージマップ…2D







A BS犬は、特攻して自爆する迷惑なヤツらだ。ガードしてもカウンター攻撃は届かず。



タイミングはシビアだが、飛んできたところを通常攻撃で叩き落とすのが最も手っ取り早い。

Advice

A BS犬対策

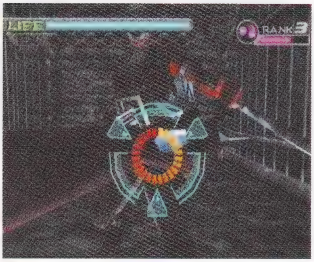
BS犬は、走ってきてそのまま飛び掛かってくる場合と、手前で一瞬構えてから飛び掛かってくる場合がある。どちらの場合も、左右に避けて攻撃するといいだろう。BS犬は体力が低いので一撃で倒せる。

また、BS犬が出現する場所を覚えておけば、エクストラ攻撃で倒すことも可能だ。エクストラ攻撃であれば、遠距離にいるBS犬も倒せ、通常攻撃ほどタイミングがシビアでないので簡単だろう。

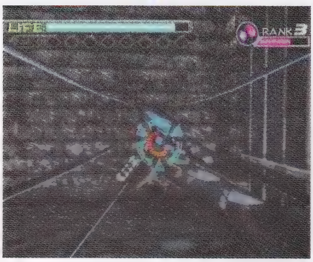
■BS犬の特徴 BS犬は爆弾を背中に背負っている。そのため、BS犬の突進を喰らうと、爆弾が爆発してダメージを受けることになる。これを防ぐ方法はふたつ。カニ歩きで左右に避けるか、ガードするかである。ただし、ガードするとBS犬は後方に跳ねて間を取るので、カウンター攻撃はヒットさせづらい。

B 噴水付近のスイッチ

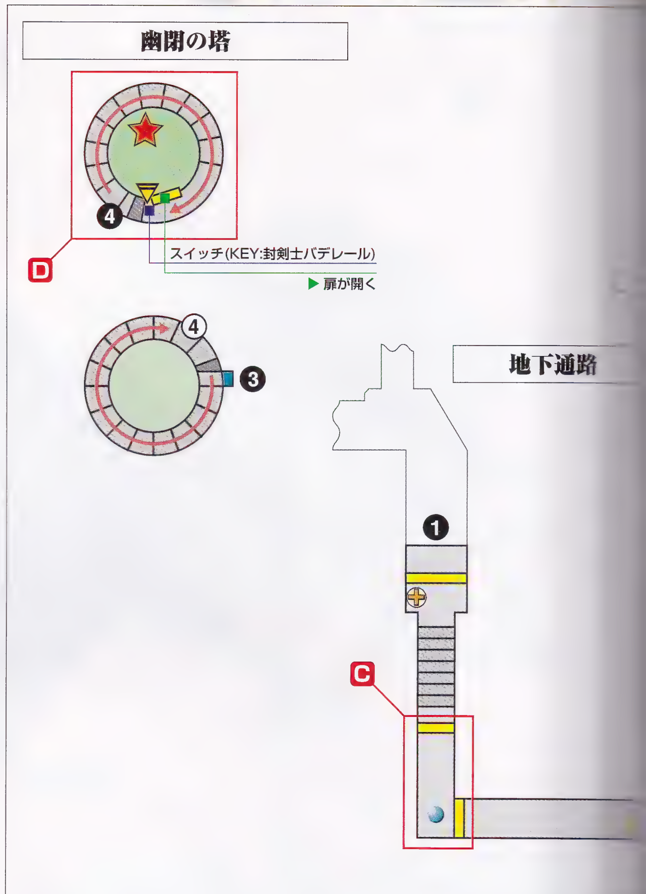
噴水付近にあるスイッチを入れると、地下通路入口の鉄格子が上がり、地下通路に侵入できるようになる。



C BS男との一騎打ち。マシンガンを撃たれると厄介なので、それよりも先に接近する。



接近したら連続攻撃をヒットさせる。ひたすら続けていれば反撃するチャンスを与えず倒せる。



Advice

C　先手必勝

この地点に来ると、前後に鉄格子が天井から落ちてきて、BS改造兵・男(以下BS男)と1対1の戦闘となる。鉄格子はBS男を倒すと元に戻るが、BS男を倒すには、これまでとは異なる戦法が必要だ。

BS男には特攻精神で突撃を敢行するといい。先に攻撃をヒットさせてしまえば、後はコンビネーションをずっと繰り出すだけで勝てる。

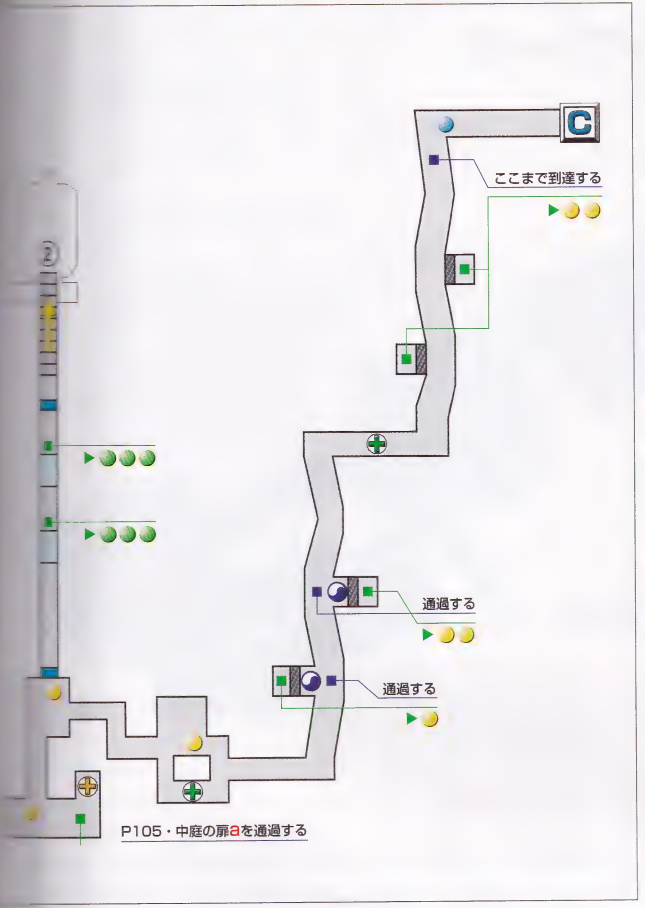
左右に回り込んで攻撃をするとクリティカルとなるが、これを狙うのは難しい。BS男が攻撃態勢を整える前に接近し、攻撃を先にヒットさせることだけを考えたい。以後のBS男も攻略法は同じだ。

なお、ここを通り抜けると通路が二股に分かれている。

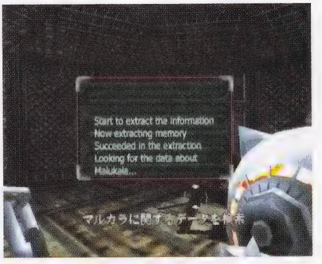
■幽閉の塔への通路　幽閉の塔に監禁されているスミス議員を助ける場合にのみ通ることになる通路。そのため、最初にここを通る時にBJしているキャラクターはバデレール(スミス議員がいる部屋のドアを開けられる唯一の人物)となる。バデレー

敵の名前

- BS改造兵・男
- BS改造兵・犬
- メカ虫



ロンドン



D スミス議員が捕われている。彼をBJすると情報抽出を開始。シシリーへのルートが開通する。

ルならば、通路に出現する3体のメカ虫をエクストラ攻撃（落雷）で一掃することができる。

■クリアポイントへの通路　長く狭い一本道の通路。設定された地点を通過することが出現条件となっている敵が4体いる。いずれの敵も背後から追いかけてくるパターンとなるので、最初から配置されている敵と前後から挟み撃ちされないように、出現したらすぐに倒すようにしたい。

D　スミス議員をBJ

バデレールでこの幽閉の塔を訪れると、ドアを開いてスミス議員をBJ（BJランク1）することができる。スミス議員をBJすると、シシリーへのルートが出現する。

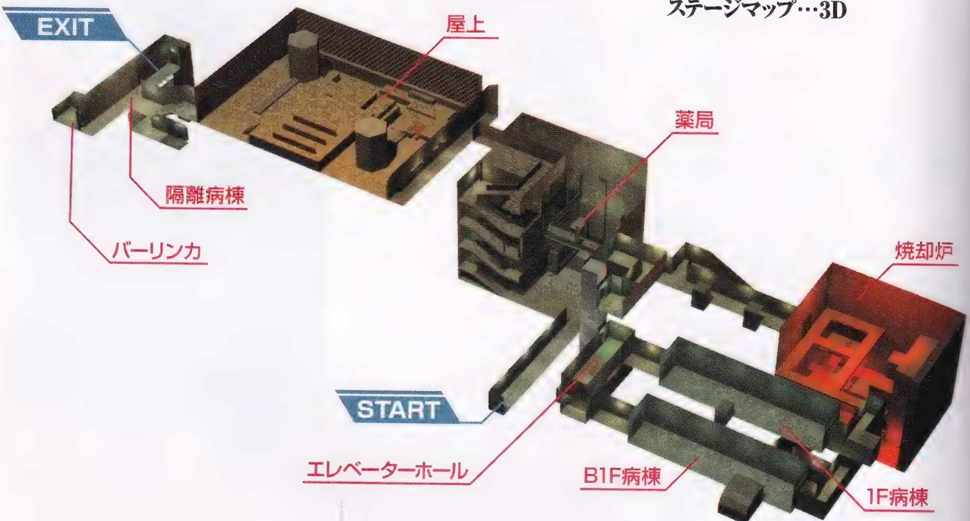
■スミス議員　幽閉の塔に監禁されているスミス議員は、BJすればシシリーへの道が開ける。このスミス議員の特徴は、遅い、飛べない、体力も無いの最悪三拍子が揃っていること。攻撃力だけは高いが、よほど操作テクニックに自信があるか、よほどのスミス議員好きでなければ、ちょっとおすすめできない。

イスタンブール

BOSS —　　BJ rank —



ステージマップ…3D



Stage Event

■ルート
モスクワをクリアすると出現する。

■情報抽出
アテネでアキナスからの質問にYESと答えていると、隔離病棟503号室のドアを開けてバーリンカをBJすることができる。ドアを開けるのは、アキナスでなくてもよい。

■BJ：バーリンカ
戦闘なくBJできる。

■派生ルート
クリア後にアテネへのルートが出現。また隔離病棟503号室にいるバーリンカをBJすると、その場で情報抽出が行われ、トランシルバニアへのルートが出現する。

<ステージ概要>

今は廃虚となった巨大病院。病院内に命ある者の姿はなく、霊安室からさまよい出たゾンビ化した死体が襲ってくる。電気系統の機能は全て停止しているが、焼却炉だけは今も燃え続けている。

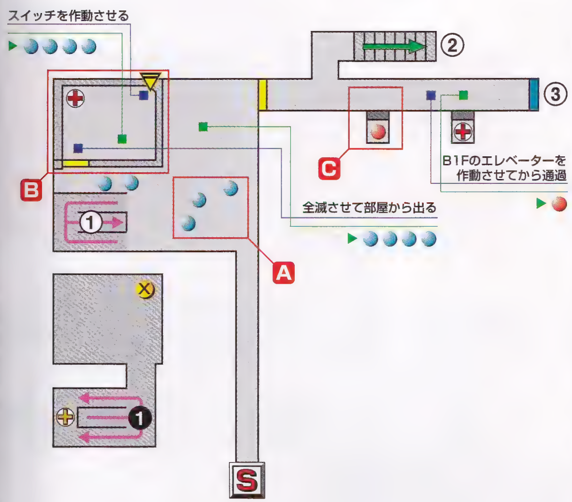
ほぼ一本道の構成になっていたこれまでのステージとは違い、少し複雑なステージ構成になっている。謎を解くために、同じ場所を行ったり来たりすることになるのは必至。そのため、出現した敵はその場で倒しておくようにしたい。

メカ虫のような、低い視点にワラワラと出現する敵に対しては、どこで戦うかがポイントとなる。また場所という点で言えば、天井が低くて背面取りジャンプができないところもあるので注意したい。

敵の名前	体力	弱点	飛具
ゴーレム（P71）	440	背面	有
アイアンメイデン（P72）	50	全面	有
メカ虫（—）	10	—	無

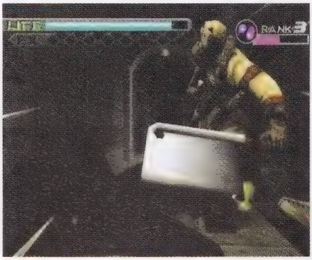
ステージマップ…2D

薬局、階段室下部





A メカ虫はトラップの一種。オートフォーカスしないとこちらの攻撃が届かない。



C 通路を進もうとすると、壁を崩してゴーレムが出現する。こちらに気づかないうちに接近したい。



接近したら連続攻撃。背面取りジャンプはゴーレムの縦斬りに当たることがあるので注意。

Advice

A　オートフォーカスを使用

メカ虫は足下をチョロチョロと走り回る。普通に攻撃しても空振りしてしまうので、オートフォーカスをしてから攻撃すること。だがメカ虫を倒してもイマージュ玉を出さないので、無理に相手をする必要はない。

B　メカ虫を全滅させる

スイッチを押すと、焼却炉方面につながるドアが開く。ドアが開くと部屋に閉じ込められるが、出現したメカ虫4体を全滅させれば出られるようになる。部屋の隅に立って、メカ虫の集中攻撃を受けないように。

C　ゴーレムの倒し方

ゴーレムは動作が遅いので、背面を取るのは簡単だ。ゴーレムの正面に立って斬り攻撃をガードしてすぐに背後に回り込むと、確実にコンビネーションがヒットする。さらに、振り向こうとするゴーレムの背中をカニ歩きで追いながらひたすら攻撃すれば、振り向かせることなく倒すことも可能だ。イスタンブールには背面取りジャンプができない場所もあるので、この戦法を覚えておきたい。



D 焼却炉のダメージゾーンは、徐々に体力が減る仕組みだ。すぐに脱出扉を捜すように。

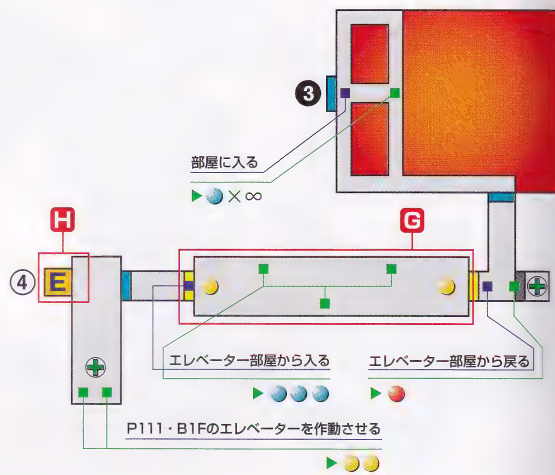


E ゴーレムとの距離がかなりある場合は近寄ってくるまでエクストラ攻撃でダメージを与える。



F B1Fのスイッチを押すとエレベーターが動き出す。1Fに移動して天井の上に乗る。

焼却炉上層～エレベーターホール1F



- ゴーレム
- アイアンメイデン
- メカ虫

Advice

D　メカ虫にはジャンプ

ここの足場は狭く、焼却炉に落ちるとダメージを受ける。イマージュ玉を出さず、しかも何度倒しても無限に出現するメカ虫と、こんな場所で戦う必要はない。ジャンプして飛び越えるに限る。ジャンプのタイミングはアバウトでも大丈夫だ。

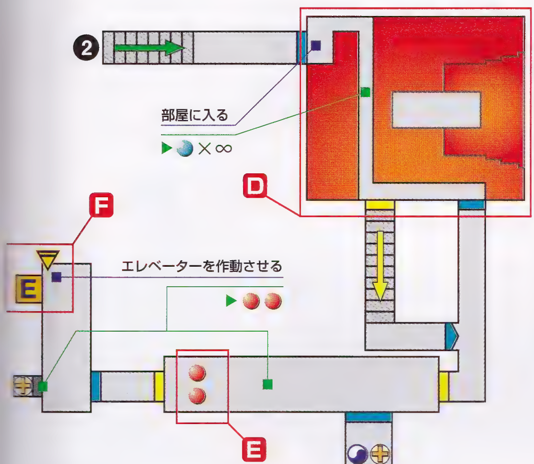
もし焼却炉に落ちてしまった場合は、速やかに出口に向かうこと。一瞬ならば大きなダメージにはならないが、焼却炉に落ちた状態のままでいると、徐々に体力が減っていく。

E　背面取りジャンプは禁止

背面取りジャンプを使うと、後方のもう1体に背後から攻撃されてしまう。そのため、正面からコンビネーションで攻撃し、どちらかのゴーレムが攻撃モーションに入ったら後退する。これの繰り返しで戦う。

上記の戦法で戦っている際、無理にどちらか1体に攻撃を集中させる必要はない。1体だけに固執して、もう1体のゴーレムから離れてしまうと、そのゴーレムは遠距離攻撃を使ってくるからだ。2体が離れないよう





焼却炉中、下層〜エレベーターホールB1F



G アイアンメイデンは棺桶から出るまでは無敵なので、背中を見せてアイアンメイデンを誘う。



棺桶から出れば、どこから攻撃してもクリティカルになる。安全に攻撃するなら側面を狙う。



H 下の階で作動させたエレベーターには、ここから乗る。箱の上に乗って上の階へと進んで行く。

に誘導しながら戦うように。

なお、強力なエクストラ攻撃（飛び道具）を持つキャラクターであれば、接近されるまでに、前にいる1体を倒すことが可能だ。

F　エレベーターを作動

スイッチを押すとエレベーターが作動して、1F病棟から先に行くことができる。［ポイントHに続く］

G　アイアンメイデン攻略

アイアンメイデンは、棺桶が開いている状態であれば、どこから攻撃してもクリティカルになる。一番安全な方法は、移動中に横から攻撃すること。2体が横に並んで向かってきても、あわてず後退しながら待ち伏せると、横に回り込むスペースができる。ちなみに、棺桶にこもっている時は攻撃が無効化されるが、一部のエクストラ攻撃は有効である。

H　エレベーターの上に乗る

B1F病棟（ポイントF）でエレベーターを作動させたら、ここから作動しているエレベーターの上に乗って2Fへ移動。エレベーターが下がりきったのを確認してから乗るように。



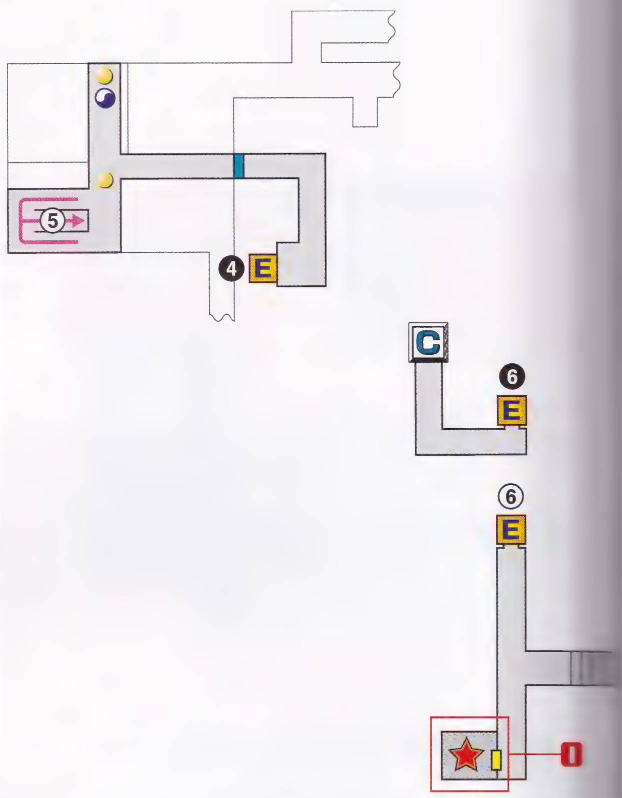
Ⅰ 屋上に入るとすぐ、ゴーレムがダーツを撃ってくる。弾き返すよりも接近して倒したほうが楽。



Ⅰ ダーツを飛ばすゴーレムに近づくには、右の低い足場から回り込む。ジャンプで飛び乗ろう。

ゴーレム
アイアンメイデン
メカ虫

エレベーターホール2F～階段室上部



Advice

Ⅰ ダーツを撃ってくる

屋上にはゴーレムが2体いる。屋上に出て正面に位置するゴーレムはダーツを撃ってくるが、右手にいるゴーレムは、ほとんどの場合、こちらにまだ気付いていない。

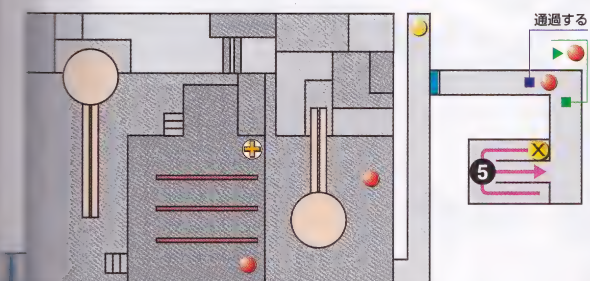
そこでまずは、正面のゴーレムを無視して、右手のゴーレムを背後から襲うようにする。右手のゴーレムを追えば、正面にいたゴーレムからは障害物の陰に隠れることになるので、ダーツで攻撃される心配もない。

ダーツを撃つゴーレムには、階段を上って接近する。接近したらタイミングよく背面取りジャンプをしてコンビネーションをヒットさせるのが最良のパターン。ただし、ゴーレムの立ち位置によっては、背後の段差に落ちてしまうことがある。ゴーレムの立ち位置が悪い場合は、カウンター攻撃で倒すといいだろう。

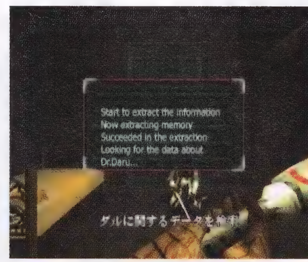
ただ、このゴーレムを倒しても、イマージュ玉は鉄柵を越えて建物の外に落ちてしまうことがある。

■屋上入口の隙間 屋上に出る通路には目の高さに隙間があり、通路か

屋上～隔離病棟



イスタンブール



J アキナスの情報で、隔離病棟の扉が開く。バーリンカをBJするとトランシルバニアへのルートが開通する。

ら屋上を見渡すことができる。だがここからできることは、敵を見ることだけ。攻撃することはできない。

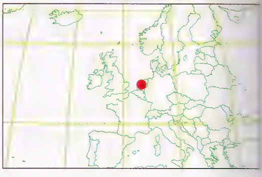
J　バーリンカをBJする

隔離病棟503号室。アテネにて封剣士アキナスからの質問にYESと答えているとこの部屋のドアが開く。情報さえ聞いていれば、アキナスでなくてもOK。バーリンカをBJすると、すぐに情報抽出が行われ、八卦ダルの所在（ワールドマップ上にトランシルバニアが出現する）を知ることができる。

■バーリンカの能力　石死病を患っているにも関わらず、能力値は全体的にバランスよくまとまっている印象を受ける。ただし、コンビネーションとエクストラ攻撃を持っていないので、今後のステージをクリアしていけるほどのポテンシャルは持ち合わせていない。

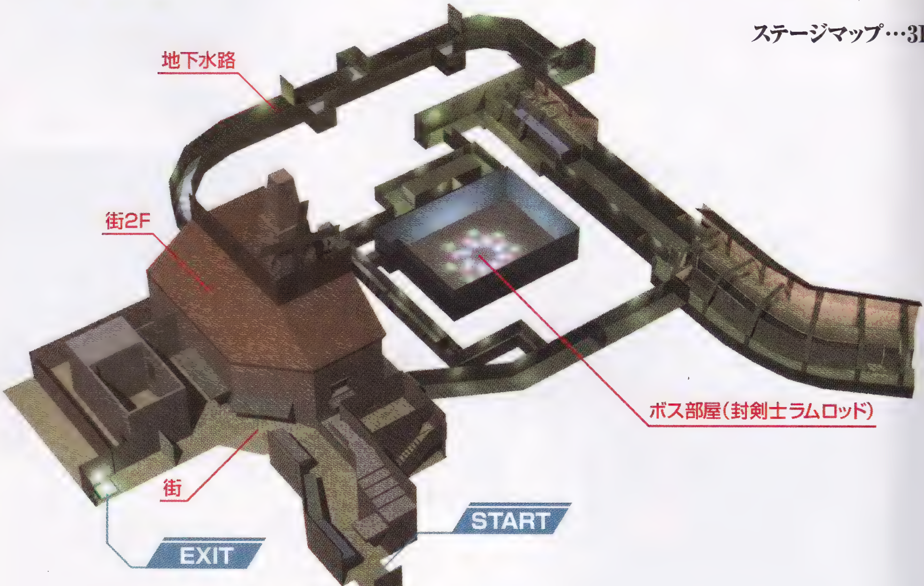
■バーリンカの正体　石死病を患っているため、この病棟に隔離されることとなった。八卦ダルの娘で、ダルの情報を集めていたアキナスだけが、その存在をつかんでいた。

アムステルダム



BOSS 封剣士ラムロッド　**BJ rank** 4

ステージマップ…3D



Stage Event

■ルート

ロンドンをクリアすると出現する。

■質問：封剣士ラムロッド

「下らぬこの世界を守るため天尊流星の部下を倒せ」

YES：ステージクリア後、ウィーンへのルートが出現する。

NO：ラムロッドと戦闘になる。ウィーンへのルートは出現しない。

■ケイからの質問

ラムロッドとの会話でYESを選択すると、ステージクリア後にケイから質問される。

「人間になりたいなんて思ったことある？」もしくは「魔剣として生まれた者の宿命だから戦うの？」

■派生ルート

クリアするとリヨンへのルートが出現する。

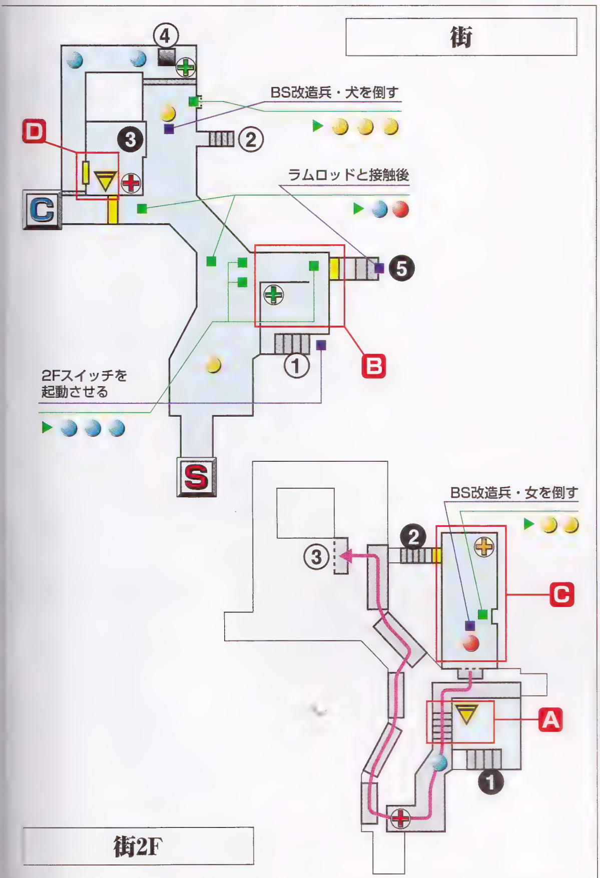
＜ステージ概要＞

商店街のようだが、テロの横行のせいか人は誰もいない。窓ガラスは割れ、バルコニーも錆付いている。この街の地下クラブに潜伏している封剣士ラムロッドに会うことが目的となる。

ステージは地上と地下の2層構造になっており、地上の謎を解くと地下に進めるようになっている。出現する敵は、BS男、BS改造兵・女（以下BS女）、BS犬と、BS改造兵系のオンパレード。まるで戦時下にある街のように、好戦的な軍服があふれている。軍隊らしく複数でチームを組んで襲ってくることが多く、地下通路に潜っても敵の待ち伏せに頻繁に遭う。また、敵を倒して油断しているところに、BS犬が飛び掛かってくるような敵配置もなされている。

敵の名前	体力	弱点	飛具
BS改造兵・男（P68）	400	側面	有
BS改造兵・女（P69）	200	背面	無
BS改造兵・犬（P70）	1	背面	無

ステージマップ…2D





C BS女がリーチある攻撃を仕掛けてきたところを、背面取りジャンプで頭上を飛び越す。



着地してからの攻撃は間に合わないことがあるので、ジャンプ攻撃でダメージを与えていこう。

Advice

A 階段を下ろす

スイッチを押すと窓の外の非常階段が下り、別の家屋に侵入することができるようになる。

B 家の中で1体ずつ倒す

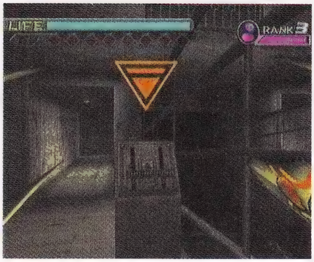
2Fのスイッチを押すと、BS男が3体出現する。3体を同時に相手にすると大ダメージを免れないので、家の中に1体ずつ誘導して倒すこと。残りのBS男が援護射撃してくることもあるので、物陰に隠れながら誘導する。

C 連続背面取りジャンプ

BS女はリーチが長くなる武器を振り回すので、なかなか接近戦に持ち込ませてくれない。そこで、ある程度接近してBS女が攻撃モーションに入ったら、多少強引に背面取りジャンプを敢行。そして着地する前に攻撃を繰り出す。BS女は振り向きざまに攻撃を出してくるので、これも背面取りジャンプで飛び越えて、また着地前に攻撃を出す。これの繰り返しでテンポよく倒したい。

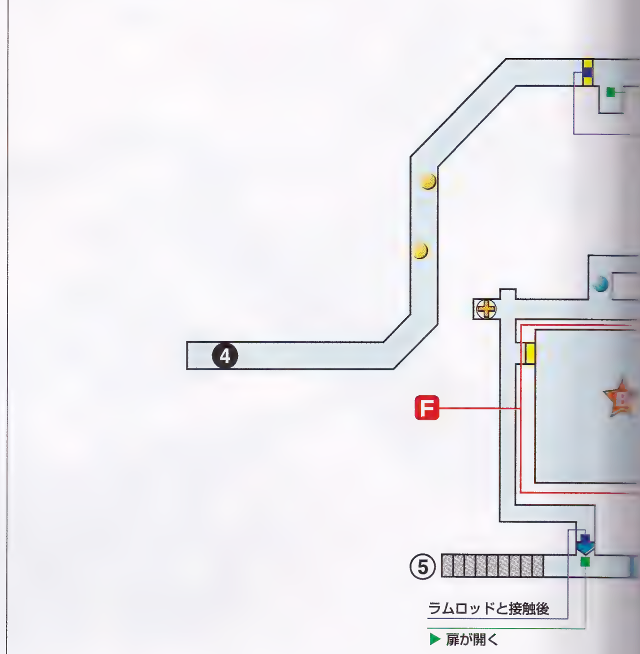
BS犬2体も倒したら、窓から外に出て、アドバイスDに。

[アドバイスDの解説は次ページ]



E このスイッチを2度押すと、奥の水路の水が曳き、ラムロッドがいる部屋に入れるようになる。一度では、水路の水が曳かないのだ。

地下水路、ボス部屋



- BS改造兵・男
- BS改造兵・女
- BS改造兵・犬

Advice

D　地下通路へのドアを開く

スイッチを押すと、地下通路につながるドアと、クリアポイント手前にある鉄格子が開く。地下通路の地上開口部手前にはBS男が2体いるが、手前の1体をおびき寄せてから戦えば、苦労はしないはずだ。

E　スイッチを2度押す

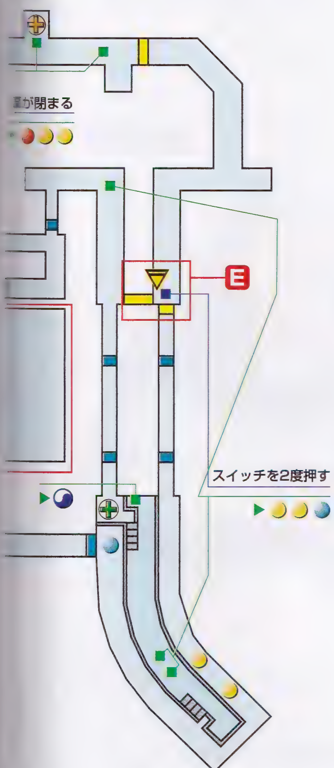
スイッチを押すと、水門が開いて水が抜ける。だが、このままではラムロッドの部屋に進めないので、再度スイッチを押しておく。

F　ラムロッド戦

ラムロッドからの質問にNOと答えると戦闘になる。ラムロッドの攻撃パターンと、攻略パターンをそれぞれ解説していく。

■攻撃パターン

①氷柱攻撃［遠距離用］　エクストラゲージを溜めて、地面を走る氷柱を投げてくる。喰らうと氷結して一定時間動けなくなる。しかもガードは不能。ボタンやアナログ方向キーをガチャガチャ押しても、回復時間は早まらない。



アムステルダム



F 氷柱攻撃を追いぬくほど速いラムロッドのダッシュ斬り。氷結したら確実にダメージを受ける。



F 裏拳は1発目さえガードすれば、2発目はヒットしない。連続攻撃を狙うチャンス。

②ダッシュ斬り[遠距離用]　氷結させられて動けない時に出す。もしくは遠距離から突然出してくる場合がある。後者ならば左右に回り込んで避けることができる。

③裏拳攻撃[近距離用]　左右一回ずつの連続攻撃。1発目をガードすると、2発目の攻撃判定が無くなる。

④斬り上げ[近・中距離]　横に移動しながら剣を振り上げる。こちらが正面から接近して、コンビネーションで攻撃しようとすると、これを使ってくる。ガードは可能。

■攻略パターン

遠距離で待っていると、7割方は氷柱攻撃～ダッシュ斬りの連続攻撃を仕掛けてくる。これがラムロッドの基本コンビネーションなので、覚えておきたい。こちらの攻撃チャンスは、ダッシュ斬りを回り込みで左右に避けたあと。自動的に背面を取っていることになるので、ここでコンビネーションをヒットさせたい。

ちなみに、入口付近は半安全地帯になっており、氷柱攻撃はヒットするが、ダッシュ斬りはヒットしない。

Boss 封剣士ラムロッド DATA

体力	1000	感電	50%
		氷結	0%
弱点	背面	石化	50%

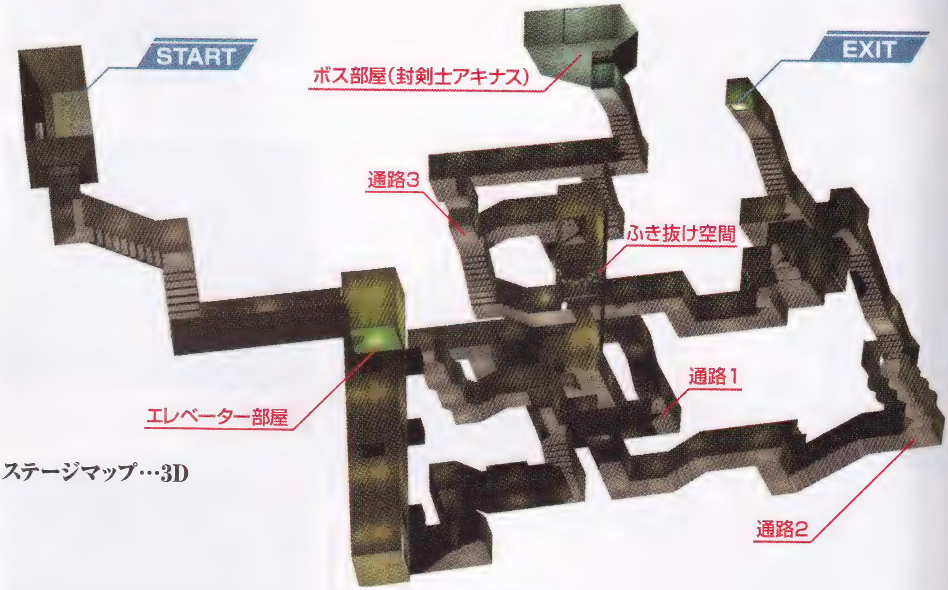
攻撃力パラメータ

裏拳	25
斬り上げ	30
ダッシュ斬り	25
氷柱攻撃	25

アテネ

BOSS 封剣士アキナス　**BJ rank** 4





ステージマップ…3D

Stage Event

■ルート
イスタンブールをクリアすると出現する。

■質問：封剣士アキナス
「天尊流星の部下を倒すため、力を貸していただけますか？」
YES：バーリンカがいる隔離病棟（イスタンブール）のドアが開くようになり、バーリンカにBJするとトランシルバニアへのルートが出現する。
NO：アキナスと戦闘になる。

■ケイからの質問
アキナスとの会話でYESを選択すると、クリア後にケイからの質問が発生する。
「私の母さんもアキナスさんと同じ考えだったのかな？」もしくは「石死病で苦しむ人々を救うことに異存ないよね？」

■派生ルート
ステージクリア後にバチカンへのルートが出現する。

＜ステージ概要＞

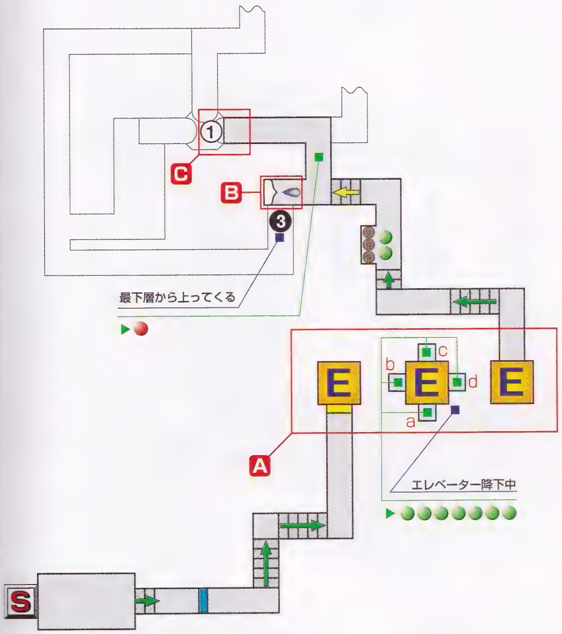
人々の記憶から忘れ去られた地下遺跡。地下を掘って建造された遺跡内部は、狭い通路が延々と伸びており、要所要所には何かを守るようにトラップが仕掛けられている。

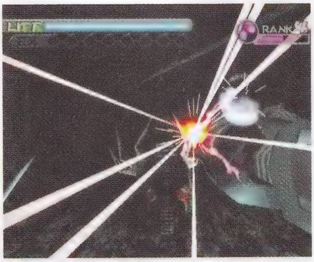
遺跡に入ると、中は狭い通路が縦横無尽に走っていて、ちょとした迷路のようなステージ構成になっている。アキナスがいる部屋に行くことがこのステージの目的になっており、道標のように飾られたフクロウの壁画がふたつあるほか、ステージ内には目印となるものがいくつかある。これらを見逃さないように進んでいくようにしたい。なお、ステージ内には体力回復アイテムがいくつも落ちているが、できるだけ温存し、いざという時のために残しておきたい。

敵の名前	体力	弱点	飛具
ゴーレム（P71）	440	背面	有
アイアンメイデン（P72）	50	全面	有
メカ虫（大）（ー）	20	ー	無

ステージマップ…2D

エレベーター部屋





A メカ虫(大)は穴からどんどん落ちて、床を埋めてしまう。穴に潜んでいるうちに倒したい。



B 発射口から飛んでくる火炎弾は弾き返すことができない。通路の端ならダメージは受けない。

Advice

A　出現場所を覚える

一旦エレベーターに乗ると、下に着くまで脱出が不可能。四方の穴から次々と出現するメカ虫を倒しながら降りていくことになる。メカ虫は全部で7体出現する。

最も理想的な攻略法は、メカ虫がまだ穴に潜んでいる間にオートフォーカスで捕捉し、一撃で倒していくというもの。どの方向からメカ虫が出現するかを覚えておけば、決して難しいことではない。

出現する順番を上の2Dマップに記載したアルファベットを使って並べると、c➡d➡c➡bd同時➡ac同時の順になる。また、頭に記憶する場合は、aを背中にして、前➡右➡前➡左右同時➡前後同時と覚えるといいだろう。

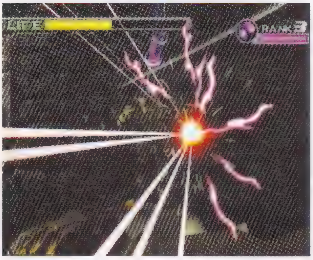
B　火元は消せない

火炎弾発射口から発射される火炎弾は、弾き返すことができない。また発射口は、どんな攻撃を仕掛けても破壊することができない。火炎はカニ歩きで避けるようにしたい。

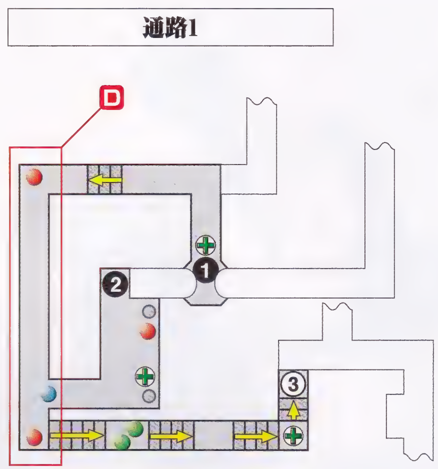
[Cの解説は次ページに記載]



D 狭い通路でアイアンメイデンを倒すには、密着してから、その場で左右どちらかに一回転する。



棺桶から出たアイアンメイデン。この瞬間を逃さず攻撃すれば、素早く倒すことができる。





Advice

C どこに飛び降りるか

このポイントに来ると、アキナスが登場するイベントシーンが発生する。終了後、ここから飛び降りて、下の階層に行くことになる。飛び降りる際、そのまま歩いて落ちると2階層下(通路1、❶)に落ち、前方にジャンプして飛び降りると1階層下(通路2、❶)に落ちる。

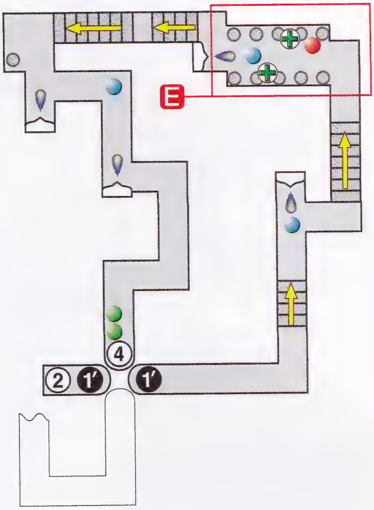
通路2に落ちたほうがアキナスがいる部屋へは近道となるが、エレベータートラップで体力を消耗している場合は、落下地点に体力回復アイテムがある通路1まで落ちるといい。

D 狭い場所での攻略法

最下層の通路は道幅が狭い。そのため、アイアンメイデンの突進を左右に移動しても避けられないことがある。このような狭い通路で、アイアンメイデンをいかに倒すか。その攻略法を紹介することにする。

まずは棺桶状態のアイアンメイデンに正面から接近して密着する。そして、その場でクルッと一回転(アナログ方向キーを左右どちらかに押しっぱなしに)する。すると、こちら

アテネ



通路2



E この先にゴーレムが待ち構えているので、写真のポイントでアイアンメイデンを誘って倒す。



ゴーレムと戦う際も火炎弾発射口が邪魔。アイアンメイデン同様、写真のポイントまで誘導。



誘導すると、柱に引っ掛かってゴーレムは立ち往生するので、エクストラ攻撃を使って倒す。

の背中を見たアイアンメイデンは棺桶状態を解除して、突撃攻撃をしようと立ち上がる。この瞬間にコンビネーションを叩き込めば、体力のないアイアンメイデンは、あっけなく倒れることになる。

この攻略法は、単体のアイアンメイデンを最も安全確実に倒す方法なので、他の場所でも活用したい。

■体力回復アイテム 通路1には、体力回復アイテム（大）が3つも落ちている。これだけあれば、狭い通路の戦闘で疲弊しても、あり余る量となるはずだ。もしもの時のため、取らずに残しておくようにしたい。通路1は吹き抜け空間の最下層にあたるので、上の階層で瀕死状態になった場合は、吹き抜け空間を飛び降りて取りに戻るといいだろう。

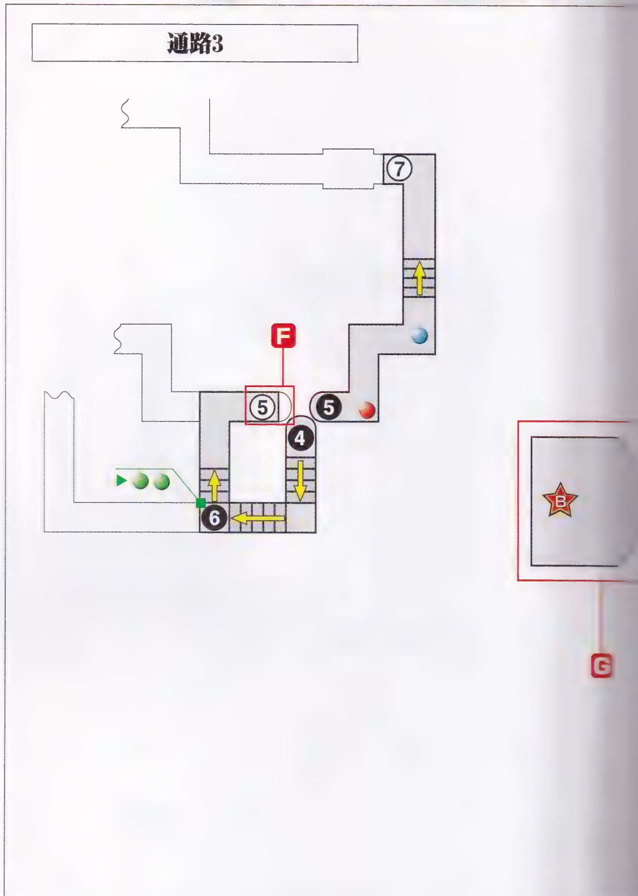
E 背中を見せる

火炎弾発射口の援護射撃がある通路で、ゴーレムとアイアンメイデンを同時に相手するのは危険だ。通路の角でアイアンメイデンに背中を向けておびき寄せ、これを倒してからゴーレムに挑みたい。



F 穴の右にチラリと見える青い石柱がアキナスがいる部屋への目印。歩いて落ちれば到達できる。

- ゴーレム
- アイアンメイデン
- メカ虫(大)



Advice

F　石柱を見逃すな

ここに立つと、画面下部にわずかに、青光りする石柱を見ることができる。アキナスが登場するイベントシーンで見た、あの石柱である。

ここでアナログ方向キーをチョンチョンと前に押してゆっくり下層に落ちると、通路3に着地できる。振り向いてドアを開け、通路を進むと突き当たりは二又に分かれている。向かって右へ進むと封剣士アキナスがいる部屋。左へ進むと回復アイテム(大)とイマージュ玉が落ちている。

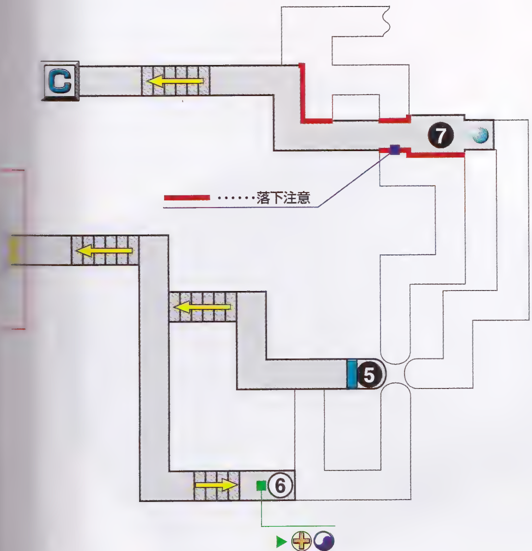
G　アキナス戦

アキナスとの戦闘は、アキナスからの質問にNOと答えると起こる。アキナスの攻撃パターンを列挙し、その後に攻略パターンを解説する。

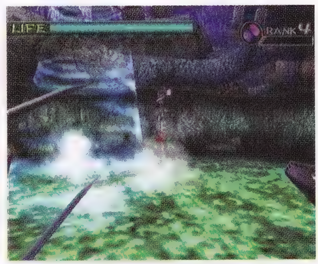
■攻撃パターン

①竜巻攻撃[中・遠距離用]　エクストラゲージを溜めて竜巻を飛ばしてくる。ガード不能なので、横に移動して回避する。ただし中距離にいる場合には避けきれないこともある。

②ダッシュ突き[遠距離用]　竜巻攻撃と併せて使ってくる場合と、遠距



アテネ



G アキナスの竜巻攻撃は、近距離だと避けることができないので遠距離で対処する。



竜巻攻撃を避けて、ほっと一息つく暇もなくダッシュ斬りが。左右移動で避けることができる。

離から突然使う場合がある。どちらも回り込みでかわせる。ガードすると大きく弾かれるので、カウンター攻撃は成功しない。

③斬りコンボA[近距離用] 斬り～突きのコンビネーション。1発目の斬りをガードすると、2発目の突きがガード不能になる。

④斬りコンボB[近距離用] 突き～斬り～突きのコンビネーション。1発目の突きをガードすると2発目の斬りは空振りとなり、3発目の突きがガード不能になる。

■攻略パターン

アキナス戦では、接近せず、ダッシュ突きを待つのが鉄則。オートフォーカスでロックオンし、竜巻を出してきたら回り込みでかわす。そして、アナログ方向キーをそのまま入力していると、アキナスは確実にダッシュ突きをしてくる。

このダッシュ突きを、さらに回り込みで避けると、アキナスの背後を取ることができる。この瞬間に接近してコンビネーションをヒットさせるのが攻略パターンだ。

Boss

封剣士アキナス DATA

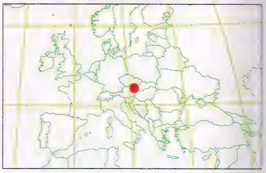
体力	1300	感電	50%
		氷結	0%
弱点	背面	石化	0%

攻撃力パラメータ

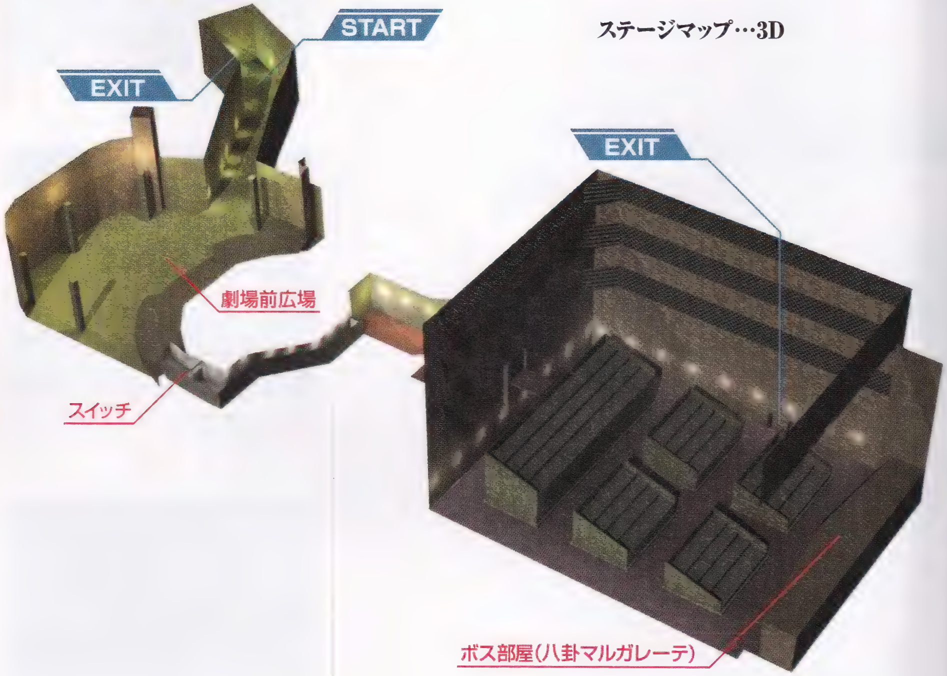
2連続斬り	30
3連続斬り	30
ダッシュ突き	40
竜巻攻撃	70

ウィーン

BOSS 八卦マルガレーテ　**BJ rank** 5



ステージマップ…3D



Stage Event

■ルート
アムステルダムでラムロッドからの質問にYESと答えると出現する。

■情報抽出
ラムロッドで訪れると、劇場の楽屋口を開けて、劇場内部に入ることができる。

■ボス：八卦マルガレーテ
戦闘前口上あり。強制的に戦闘になる。

■ケイからの質問
マルガレーテを倒してステージをクリアすると発生する。
「優れた人間だけの世界なら、こんな悲しみもないのかな？」

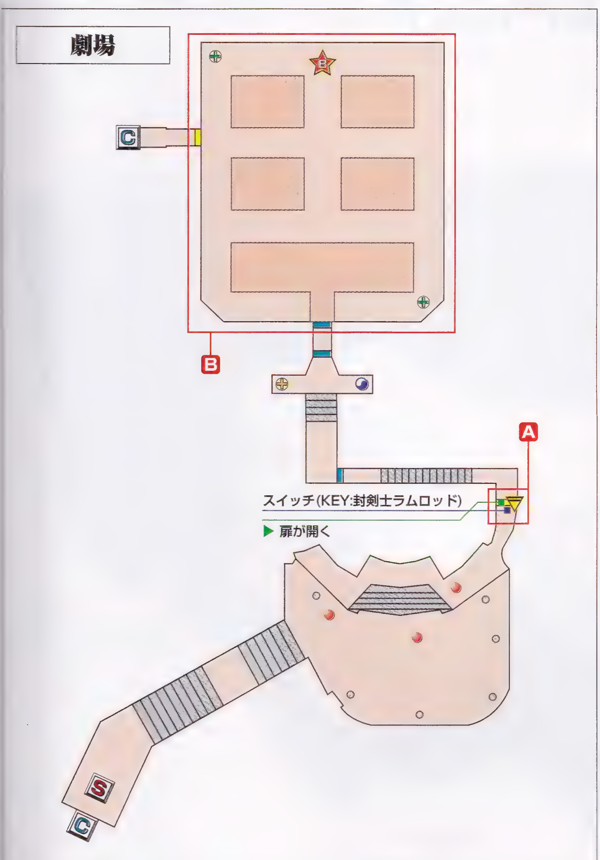
<ステージ概要>

欧州に蔓延しているはずの石死病。その影響をここで感じることはできない。鮮やかに照らし出される劇場前広場と、ラムロッド曰く「マルガレーテの私邸」である豪華な劇場。ウィーンは、マルガレーテの権力と夢を形にした街である。

ステージ構成は、かつてない、そして以降にも類をみないほどシンプルな造りになっている。劇場前広場と劇場内部、それだけである。迷いようもないこのステージのポイントは、マルガレーテ戦までに、どれだけ体力を温存できるかということ。体力回復アイテムは、ボス部屋の手前にひとつあるだけだ。

敵の名前	体力	弱点	飛具
BS改造兵・女（P68）	200	背面	無

ステージマップ…2D





B 跳弾のスピードは速いが、カニ歩きで避けることはできる。壁でバウンドした弾には要注意。

Advice

A　電子ロックを解除する

一度ロックを解除すれば、ワールドマップに戻って、別のキャラクターでマルガレーテと戦うことも可能。

B　マルガレーテ戦

まずはマルガレーテが乗り込んだBS木馬と戦う。木馬は背後からの攻撃のみ有効。ビームを喰らうと、半端じゃないダメージを受けるので、正面には絶対立たないこと。

マルガレーテは、左腕から発射する跳弾と、カウンター用のコンビネーションキックを多用する。また移動スピードが異常に速いが、立ち止まる場所を予測して先回りすることは容易だ。予測方法は、どの角をどちらに曲ったかを見るだけ。だいたいの移動は、すぐにわかるはず。

攻略パターンは、マルガレーテが高速で移動して立ち止まる場所に先回りし、跳弾を回り込みで避けてからコンビネーションを叩き込むことだ。ヒットさせるとコンビネーションキックで強引に割り込んでくることもあるので、3発ヒットさせたら後退するようしたい。

Boss

BS木馬 DATA

体力	2000	感電	100%
		氷結	0%
弱点	背面	石化	0%

攻撃力パラメータ

ビーム	120

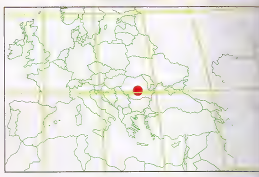
八卦マルガレーテ DATA

体力	800	感電	50%
		氷結	0%
弱点	背面	石化	50%

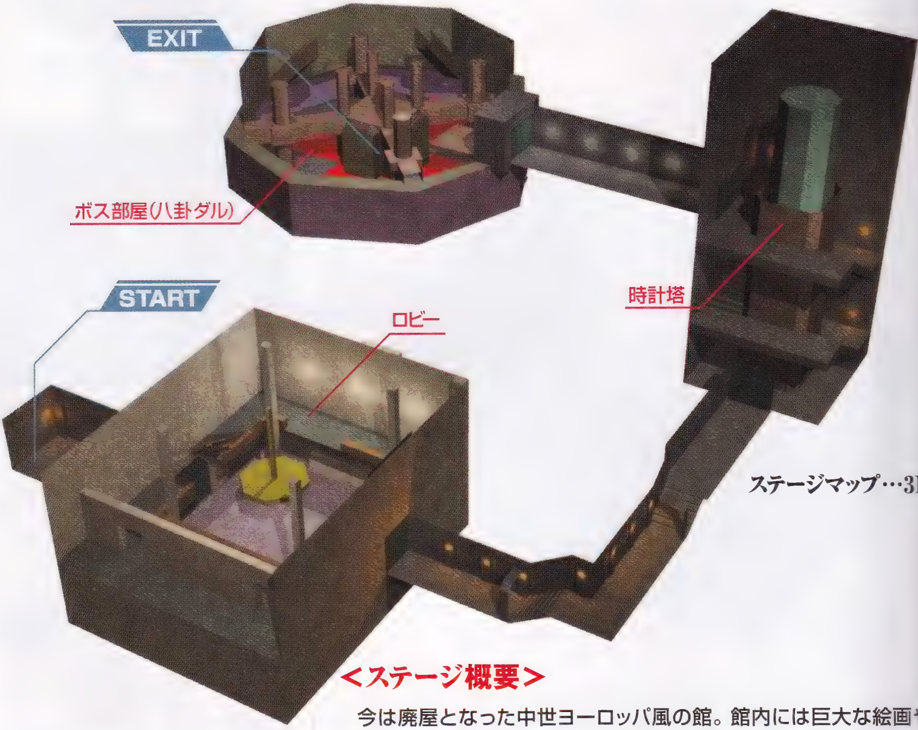
攻撃力パラメータ

ムチ	30
キックコンボ	20
跳弾	30
飛び退き跳弾	30

トランシルバニア



BOSS 八卦ダル　**BJ rank** 5



ステージマップ…3D

<ステージ概要>

今は廃屋となった中世ヨーロッパ風の館。館内には巨大な絵画やシャンデリアが散乱しており、かつては貴族が住んでいたことを思わせる。病理学者(石死病ウィルスを発明)であり八卦の一員であるダルが潜んでいるという。

ステージ構成は、いたって簡単な造りになっているが、ロビーとボス部屋には、ちょっとした仕掛けがされている。ここに出現する敵の数は7体で、ウィーン(3体)に次ぐ少なさ。だが、ウィーンに出現するのは3体共にBS女なので、難易度ではこのトランシルバニアの方が低いと言えるだろう。しかも敵は全て無視して進むこともできるので、ダル戦だけを考慮したキャラクターチョイスが可能だ。

敵の名前	体力	弱点	飛具
ゴーレム (P71)	440	背面	有
アイアンメイデン (P72)	50	全面	有

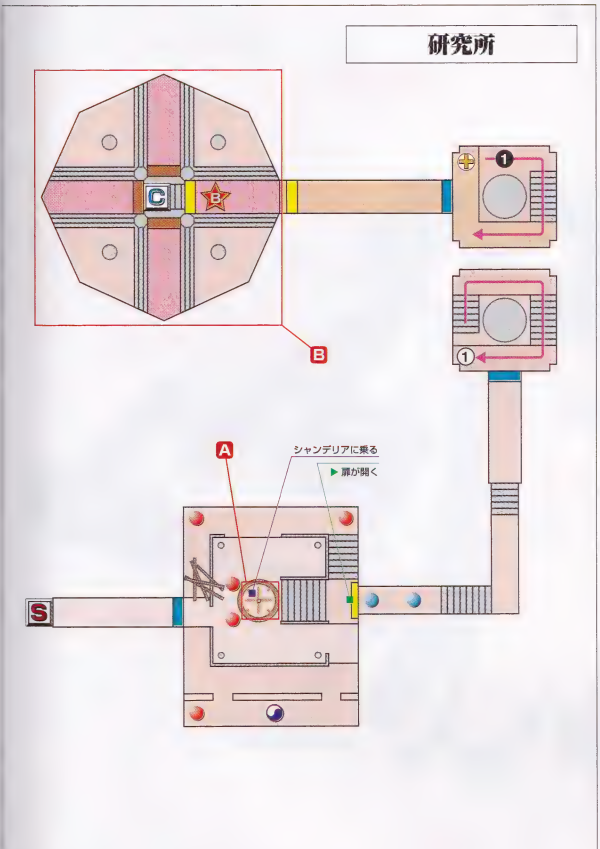
Stage Event

■ルート
イスタンブール隔離病棟503号室にいるバーリンカをBJすると、その場で情報抽出が行われてルートが出現する。

■ボス：八卦ダル
戦闘前口上あり。強制的に戦闘になる。

■ケイからの質問
クリア後に、ケイからの質問が発生する。「石死病をばらまいた父親を許せる？」もしくは「過ちを繰り返してしまう人類には世界を変える力がないと思う？」

ステージマップ…2D





A シャンデリアに乗るには、積み上げられた木材の上からジャンプ。乗ると額縁が上に移動する。



B 透明になったダルの姿を見えるようにするには中央の柱にある4つの時計の針を止めればいい。

Advice

A　シャンデリアに飛び移る

ロビー2Fのガレキからシャンデリアの上に飛び移ると、時計塔につながる通路の入口が開く。通路の入口にはゴーレムが2体。通路が狭いので、1体ずつ相手にすることができる。ゴーレムの攻撃をガードし、カウンター攻撃だけで戦うと安全だ。

B　ダル戦

ボス部屋中央にある時計盤を4方向全て攻撃すると、針が止まってダルの姿が見えるようになる。これを最優先して行うこと。

ダルの主となる攻撃は、相手を石化させるウイルス（遠距離攻撃）と、中距離から繰り出す飛び込みクイ打ちのふたつ。ウイルスも飛び込みクイ打ちも直線的な攻撃なので、ロックオンをして常に左右に移動していれば、簡単に回避できる。

ダルの攻略パターンは、かつてないほど簡単だ。飛び道具系のエクストラ攻撃を持っているキャラクターをBJして、遠距離からそのエクストラ攻撃を連発するだけ。少し時間がかかるが、これが最も安全で簡単だ。

Boss

八卦ダル DATA

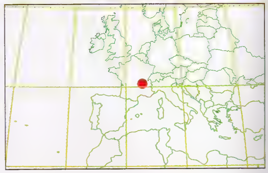
体力	2500	感電	100%
		氷結	100%
弱点	背面	石化	100%

攻撃力パラメータ

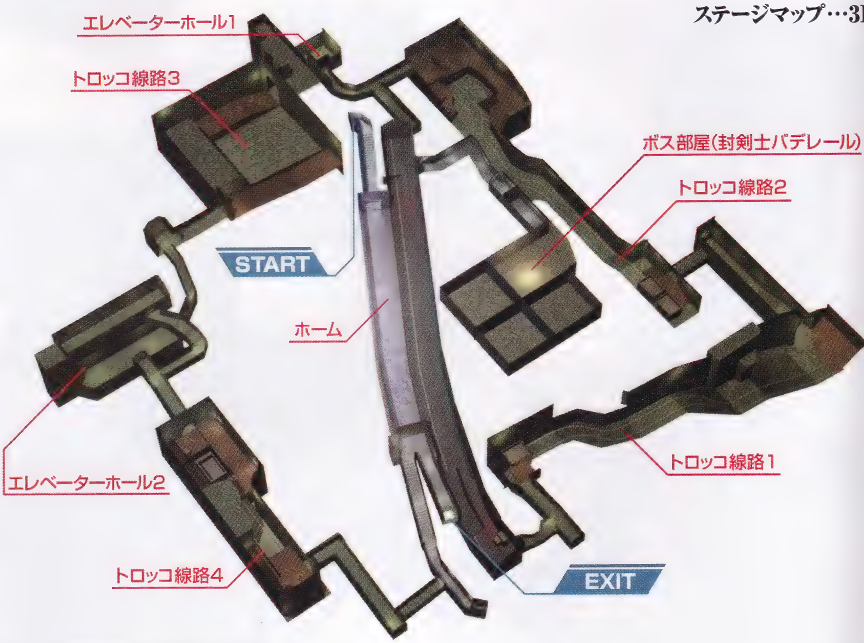
飛び込みクイ打ち	50
突き	30
ウイルス	10

リヨン

BOSS 封剣士バデレール　**BJ rank** 5



ステージマップ…3D



Stage Event

■ルート
アムステルダム、もしくはバチカンをクリアすると出現する。

■質問：封剣士バデレール
「人類のために使命を全うする意志はあるかね？」
YES：クリアするとシシリーへのルートが出現。
NO：バデレールと戦闘になる。

■ケイからの質問
「幸せは自分の力でつかめるはずだよね？」「私、人として間違ってるかな…そんなことないよね？」「自分の幸せがなによりも大切でしょう？」のいずれか。

■派生ルート
クリアするとバチカンとリスボンへのルートが出現する。

＜ステージ概要＞

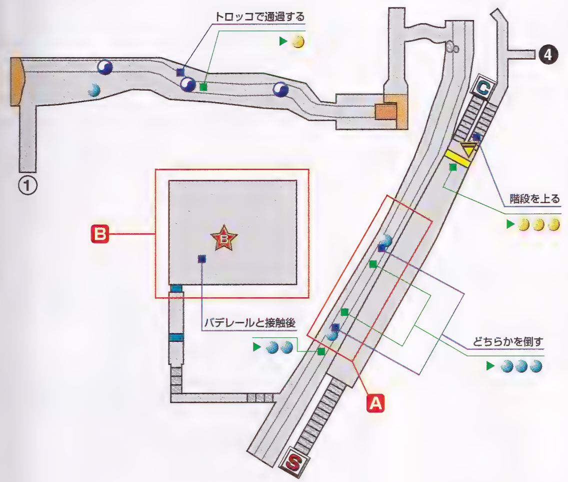
運転する人間もいなければ、利用する人間もいない地下鉄の駅構内。誰も近づかない場所だが、ただひとり、かつては駅員の休憩所だった場所に“物書き”と自称する男が、勝手に住み着いている。

ステージはホームを起点とし、トロッコ線路がグルッと輪を描くように構成されている。強制的に移動するトロッコを足場に、時には敵を攻撃し、また時には敵の攻撃をかわす。これらをTPOに応じて行うことが攻略の近道だ。近・遠距離用の攻撃を併せ持つ新種の敵が出現するので、その攻略パターンを早めにマスターしておきたい。

敵の名前	体力	弱点	飛具
三葉会・ソードブレイカー（P61）	30	背面	無
三葉会・グレネード（P67）	750	背面	有
モスキャング（P74）	140	背面	有

ステージマップ…2D

ホーム～トロッコ線路 1





A 燐粉を目くらましにして突進してくる。突進はダメージを受けないので、連続攻撃をヒットさせたい。



B チャージすると落雷攻撃の合図。左右どちらかに移動しながら、徐々に近づいて攻撃に移ろう。

Advice

A　モスギャング攻略

モスギャングの基本攻撃は、燐粉を飛ばしてから突進する、接近して2連続蹴りを繰り出す、中距離からマシンガンを撃つの3種。攻略法は、突進を左右に避けて攻撃すること。

B　バデレール戦

■攻撃パターン

①落雷攻撃［遠距離用］　エクストラゲージを溜めた後、稲妻を連続して発生させる。喰らうと感電してしばらく動けなくなる。ガードも不能。

②突進突き［遠距離用］　遠くから突っ込んでくる。落雷攻撃後に出す場合と、いきなり出す場合がある。

③連続蹴り［近距離用］　3連続のキック攻撃。1発目と2発目をガードすると後方に弾かれるので、3発目は勝手に空振りしてくれる。

■攻略パターン

次々と落ちてくる稲妻を、左右どちらかに避けながら接近する。するとバデレールは連続蹴りを繰り出してくる。1、2発目をガードすると3発目は空振りするので、そのスキにコンビネーションをヒットさせる。

Boss

封剣士バデレール DATA

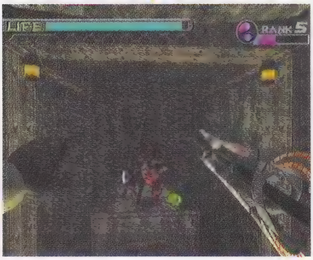
体力	1000	感電	0%
弱点	背面	氷結	0%
		石化	0%

攻撃力パラメータ

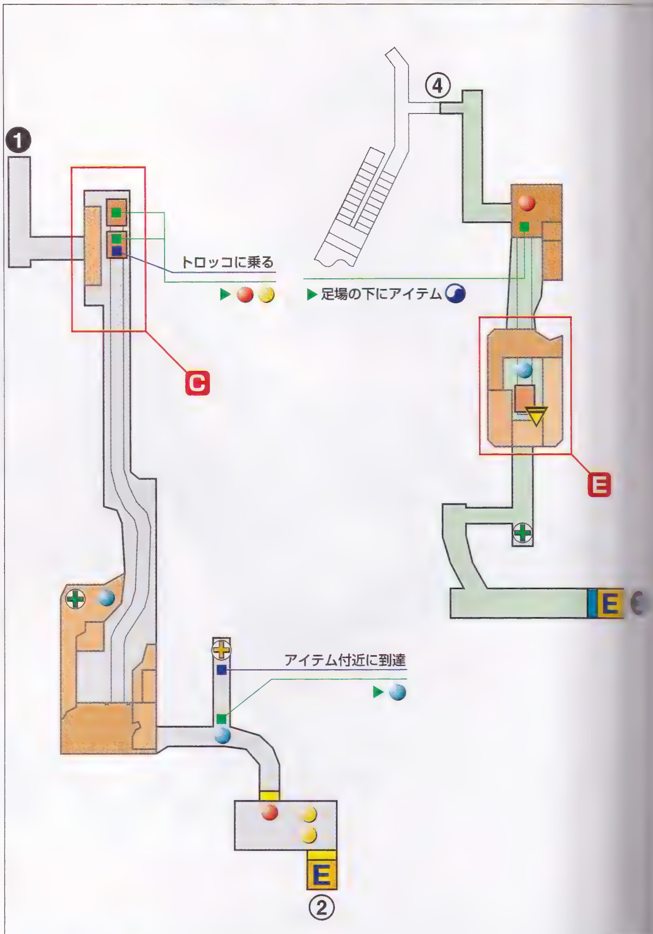
突き	30
連続蹴り	20
ダッシュ突き	40
落雷攻撃	20



C トロッコに乗る。素早く後ろに振り向いてソードブレイカーの縦斬りをガード後、カウンター攻撃を出す。



グレネードの投げてくる手榴弾は、ジャンプで飛び越えれば、爆風に巻きこまれることもない。



Advice

C　トロッコ

トロッコに乗ったら、素早く後ろを振り向いてソードブレイカーを倒す。また、後ろの車両からはグレネードが手榴弾を投げてくる。手榴弾を投げるモーションを確認したらジャンプでかわすこと。また、車両の前方ギリギリに立っていれば、手榴弾は線路上に落ちるので、爆風に巻き込まれることがない。

途中、横に曲がる場所があり、グレネードの投げてくる手榴弾の軌道が変わるので注意したい。グレネードはトロッコが停まるまで、ひたすら手榴弾を投げ続けてくる。

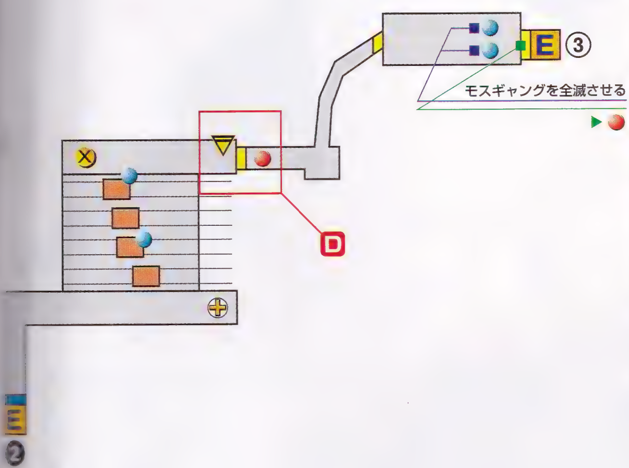
D　効果持続時間を考える

攻撃力アップアイテムを取った場合の効果は、攻撃力が通常時の1.5倍になることと、敵のガードを無効化すること。効果持続時間は40秒である。そこでこの地点で、攻撃力アップアイテムが、実際にどれくらい“持つ”かを検証してみる。

まずは、攻撃力アップアイテムを取ってスイッチを押す。ドアの向こうで待ち受けているグレネードを正

- 三楽会・ソードブレイカー
- 三楽会・グレネード
- モスキャング

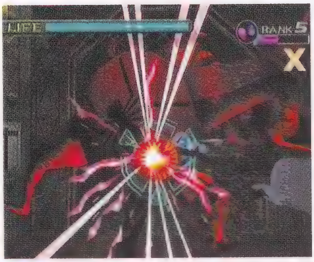
トロッコ線路2～トロッコ線路4



リヨン



D 4つ並んだトロッコに飛び乗らずに待てば、モスギャングが勝手に飛んできてくれる。



D 奥にグレネードが待ち構えている。攻撃力アップアイテムを取り、正面からダメージを与える。

面からザクザク攻撃して倒す。奥へ進み、突進してくる2体のモスギャングに正面から向かっていき、タイミングよく攻撃を合わせる。そしてエレベーターから降りてきたグレネードを、回り込みながら接近してコンビネーション（2発目止め）を繰り返して倒す。と、ここで効果持続時間終了。40秒でグレネード2体、モスギャング2体を倒した。

ちなみに、グレネードは5発の攻撃で、モスギャングは一撃で倒すことができた。

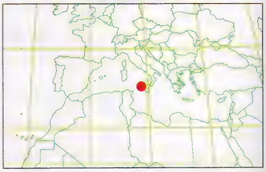
E トロッコを踏み台に

スイッチを押すとトロッコが動き出す。このトロッコに乗って、グレネードがいる対岸に飛び移る。線路上からジャンプしても登ることができないので、トロッコを踏み台にするというわけだ。

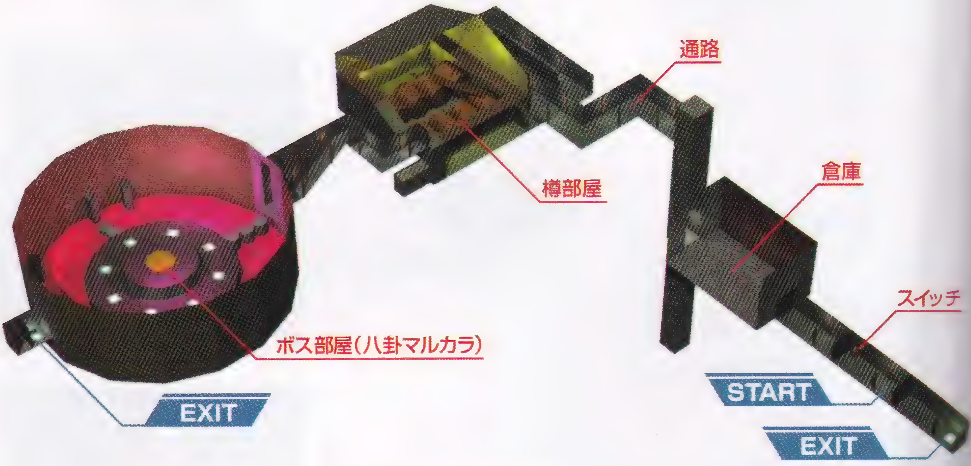
なお、スイッチ付近にいるモスギャングは、スイッチを押す前に倒しておくこと。対岸にいるグレネードは手榴弾を投げてくるので、それにモスギャングまでもが加わってはシャレにならない。

シシリー

BOSS 八卦マルカラ　**BJ rank** 6



ステージマップ…3D



＜ステージ概要＞

ドン・マルカラの隠しワインセラー。石死病が欧州全土を席巻する前に、イタリア、フランス、スペインなどから集められた銘酒と樽が保管されている。マルカラは、天尊流星が欧州を混乱させるために画策した、麻薬密売、水質汚染、食糧危機、宗教などを抱えこみ、欧州を混乱させている人物だ。

ステージは、イベントシーンが発生する倉庫、モスギャングが背後に忍び寄ってくる樽部屋、そしてマルカラが待つボス部屋が一本道でつながれている。最初の部屋にボスキャラクターが登場し、それを魔剣が追いかけるという、アンドレイが登場した金沢研究所以来の演出が施されている。また、出現する敵の中には、このステージにしか出現しないパペット爆弾という敵がいる。触れただけで爆発する心を持たない人形なので、接近される前に倒したい。

敵の名前	体力	弱点	飛具
モスギャング（P74）	140	背面	有
パペット爆弾（－）	100	－	無

Stage Event

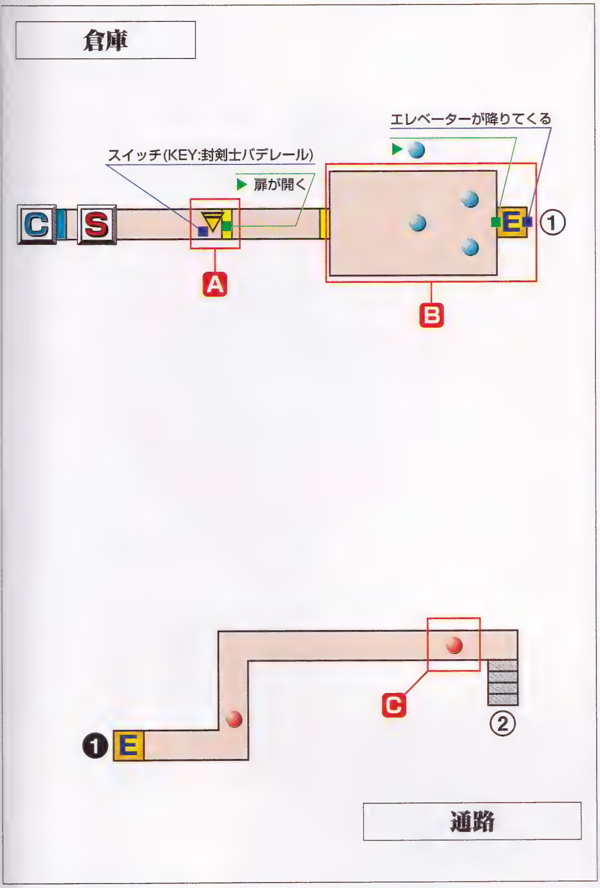
■ルート
ロンドンの幽閉の塔でスミス議員をBJするとルートが出現する。

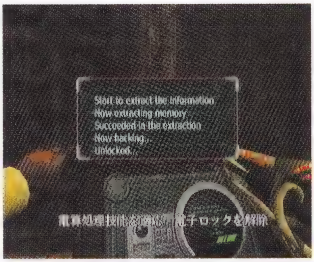
■情報抽出
バデレールをBJして訪れると、ステージ入口にあるスイッチを押して中に入ることができる。

■ボス：八卦マルカラ
戦闘前口上なし。強制的に戦闘になる。

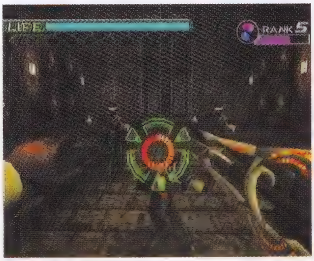
■ケイからの質問
マルカラを倒してクリアすると、ケイからの質問が発生する。
「私たちの力で世界をよくすることは出来ないの？」

ステージマップ…2D





A 封剣士バデレールの能力、電算処理技能を利用して情報抽出することで、扉を開くことができる。



B 爆弾人形に近づくと、頭を抱えてたちまち爆発する。爆風に巻き込まれるとダメージを受ける。



C 通路を塞ぐモスギャングに接近する。壁にくっつくように進めばマシンガンの弾も回避できる。

Advice

A　情報抽出を行う

バデレール（リヨンでBJ可）でこのスイッチを押すと、情報抽出が行われて中に入ることができる。ドアは一度開いてしまえば、以後は開きっぱなし。そのため、ワールドマップに戻って、ほかのキャラクターをBJしてから再度訪れることもできる。

B　マルカラを追跡する

この部屋に入るとイベントシーンが発生。マルカラが登場するが、ここではまだ会話だけで、戦闘にはならない。マルカラはパペット爆弾を置いて、エレベーターに消えていく。

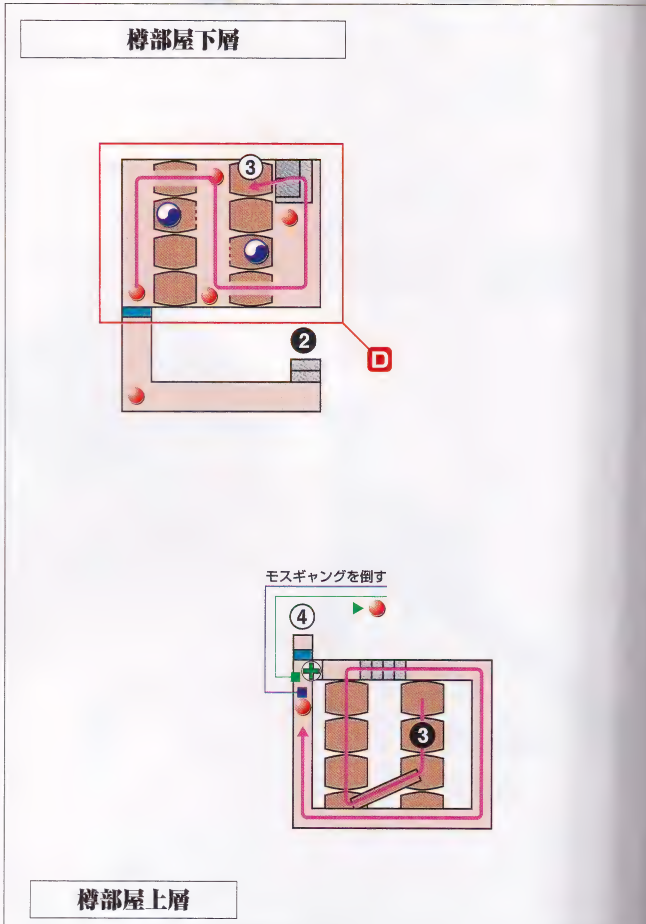
■パペット爆弾　こちらに接近すると頭を抱え込んで自爆する。触れても爆発。だが倒した時の爆風ではダメージを受けない。ランク5以上のBJキャラクターなら正面から一撃を入れれば簡単に倒せる。

C　マシンガン対策

ここを強引に突き進むと、マシンガン攻撃でダメージを受ける。カニ歩きで曲がり角からモスギャングを覗くように動き、エクストラ攻撃（飛び道具）で倒すようにしたい。



D ワイン樽部屋、扉を開けるとモスギャングが待ち構えている。敵より先に攻撃を仕掛けよう。





Advice

D 底無しの樽を探す

樽部屋は一見すると行き止まりのようだが、樽の中には底無しの樽がふたつある。これをくぐって進んでいくのである。その進行ルートについては、上のステージマップを見てもらうと、すぐに理解できるだろう。

また、この樽部屋にはモスギャングが最高5体出現するのだが、階段付近のモスギャングは、こちらの背後を襲うようになっている。モスギャングの出現を察知したら、すぐに振り返って防御態勢を整える。

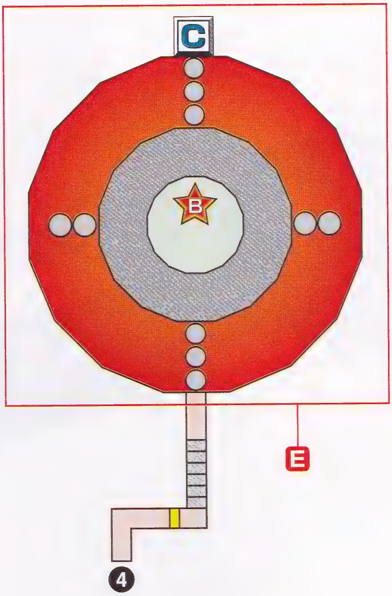
E マルカラ戦

マルカラとの対戦における最大の特徴は、ボス戦にも関わらずパペット爆弾が参戦すること。パペット爆弾はマルカラが投げてくる。そのため、マルカラ戦では複数の敵を相手にしなければいけない。

■攻撃パターン

①縦斬り［近距離用］ モーションが小さく素早い攻撃。こちらを牽制するように使ってくる。ガード可能。

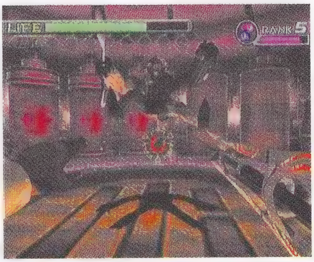
②回転斬り［近・中距離］ コマのように回転して斧を振り回す連続攻



ボス部屋



シシリー



E マルカラが足踏みを始めると、ヒップアタックの合図。左右どちらかに避けて背後を取ろう。



E 回転攻撃は、ガードすれば後は隙だらけ。モーションに騙されずに連続攻撃をヒットさせる。

撃。回転が終わったスキをついてコンビネーションをヒットさせることができる。ガード可能。

③ヒップアタック［中距離］ モーションが小さく素早い大技。ガードは可能だが、大きく弾かれる。攻撃後のスキは大きいので、回り込みで避けると反撃の大チャンスとなる。

④爆弾投げ［近～遠距離］ 爆発時ガード不能。近づくと爆発する。

■攻略パターン

ヒップアタックは、ガードしても後方に大きく弾かれてしまう。しかも、ほとんどの場合、周囲のプールに落とされてしまうのだ。プールに落ちるとダメージを受けるので、これではガードしても意味が無い。

そこで、マルカラをロックオンしたら、常に中距離を保って左右どちらかに移動し続ける。これでヒップアタック後のスキを狙う。なお、ヒップアタックを1回繰り出すと、以降5秒間はこれを出してこない。この5秒間は接近戦を挑んでもいいだろう。パペット爆弾は、一旦接近してすぐ離脱すると勝手に自爆する。

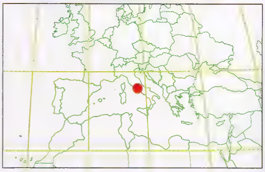
Boss
八卦マルカラDATA

体力	3500	感電	100%
		氷結	0%
弱点	背面	石化	0%

攻撃力パラメータ

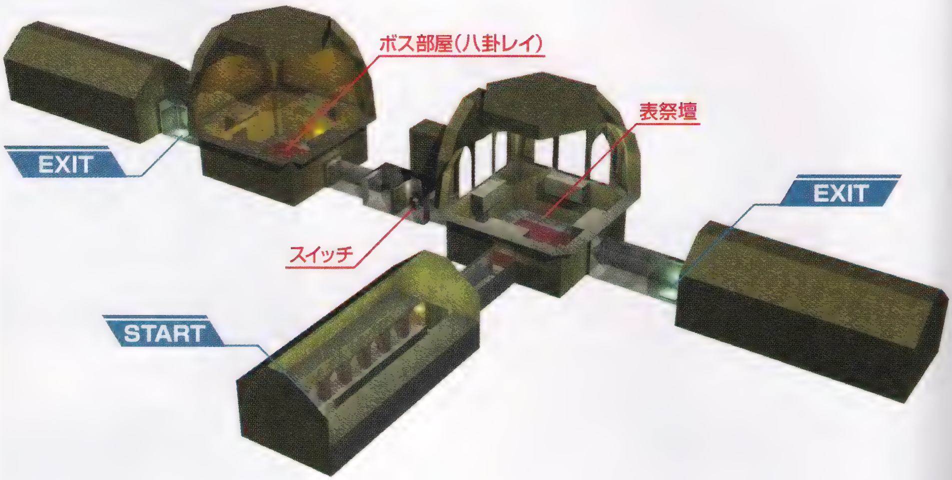
縦斬り	70
回転斬り	60
ヒップアタック	20
爆弾投げ（パペット爆弾）	120

バチカン



BOSS 八卦レイ　BJ rank 7

ステージマップ…3D



Stage Event

■ルート
アテネかリヨンをクリアすると出現する。

■情報抽出
マルカラ(シシリーにてBJ可能)でボス部屋手前のドアを開くことができる。

■ボス:八卦レイ
戦闘前口上あり。強制的に戦闘になる。

■ケイからの質問1
クリア後にケイからの質問が発生する。
「今までの戦いをあなたは後悔している?」

■ケイからの質問2
欧州にいる八卦を全て倒した場合は、ケイからの質問が上記の質問1ではなく、ここに記載しているものに変わることがある。なお、この質問は、同じ条件を満たしていれば、トランシルバニアやウィーンでも発生することがある。
「壊された世界を元に戻したいの。いいでしょう?」

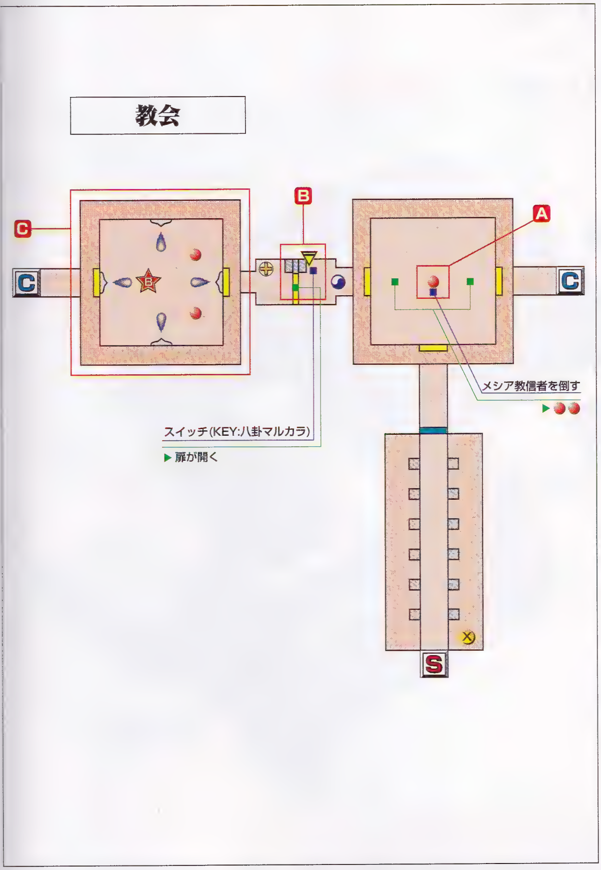
<ステージ概要>

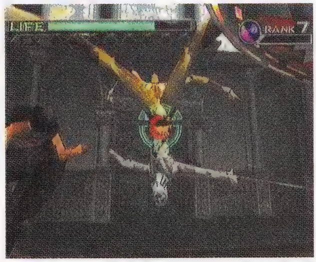
メシア教の総本山。メシア教は、石死病や食糧危機で荒廃した欧州を中心に、一気に広まった宗教で、あらゆるモニターに割り込んで布教活動を行っている。寺院内には静寂な雰囲気が漂っており、こういう場所にはお決まりのステンドグラスが、それをより一層際立たせている。

ステージには表祭壇とボス部屋があるのみ。表祭壇とボス部屋の間には懺悔室(告解室)と思しき小部屋があり、声紋によってドアが開く仕組みになっている。マフィアのボスであるドン・マルカラも、ここで懺悔をしたということか。それはさておき、このステージにはメシア教信者という新種の敵が出現する。特に強い敵ではないが攻撃力は高いので、攻撃パターンを覚え、ガードや後退をするタイミングをつかんでおきたい。

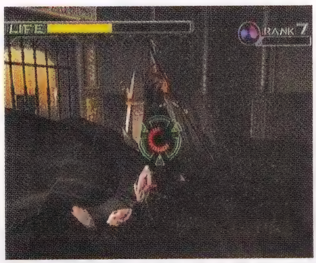
敵の名前	体力	弱点	飛具
メシア教信者(P73)	800	背面	無

ステージマップ…2D





A 滞空カマ斬りをガードすれば、着地した隙を突いて、連続攻撃をヒットさせることができる。



B レイには通常攻撃が最も有効。画面端まで追い詰めれば、Xボタンの連打で倒せることもある。

Advice

A　メシア教信者の倒し方

正面から接近してコンビネーションを繰り出すだけ。ただし強引に反撃してくることもあるので、反撃のモーションを見たらガードすること。

B　マルカラでドアを開く

マルカラでスイッチを押すと、情報抽出が行われてドアが開く。

C　レイ戦

ボス部屋に入ると、メシア教信者2体と戦闘になる。これを倒すとレイが出現し、イベントシーン後、戦闘となる。

レイは近距離用の斬りと突き。それと突進で攻撃してくる。斬りと突きはガードしても大きく弾かれるので、カウンター攻撃が出せない。また、突進攻撃はガード不可能だ。

攻略パターンは、接近戦に持ち込んで、レイが右に鎌を振り上げた瞬間に攻撃を1発だけ与える。タイミングよくこれを繰り返すだけだ。なお、レイは25秒経つごとに、こちらの攻撃が届かない場所に移動してインターバルをとる。この間に相手となるのは、メシア教信者2体。信者を倒すと、レイは再び降りてくる。

Boss

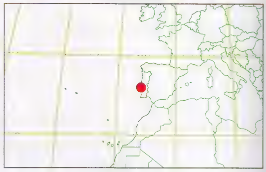
八卦レイ DATA

体力	1400	感電	0%
		氷結	0%
弱点	背面	石化	0%

攻撃力パラメータ

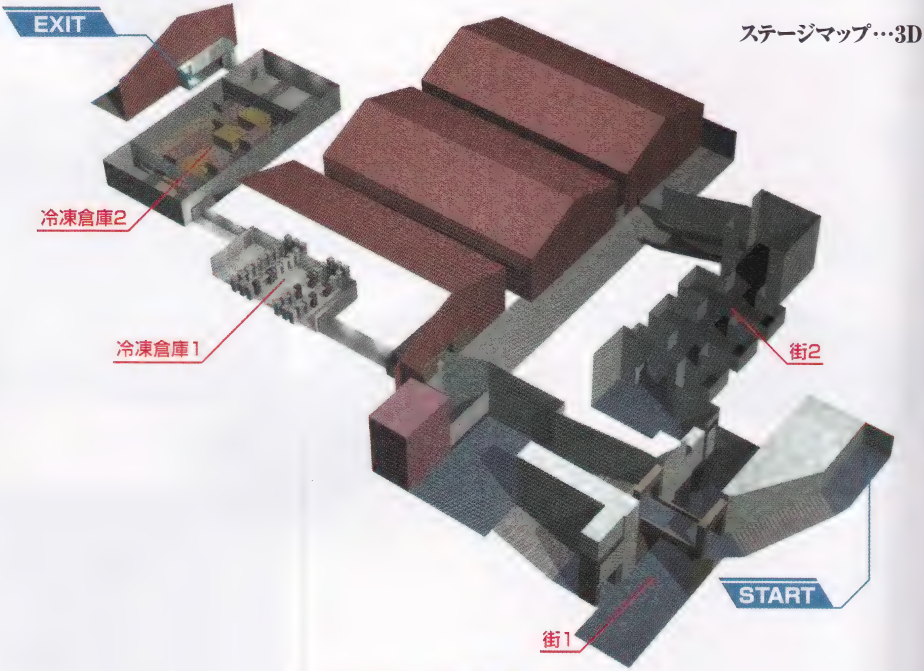
斬り	60
突き	60
突進	60

リスボン



BOSS 山城弘(コウ)、封剣士カティ　**BJ rank** 6

ステージマップ…3D



<ステージ概要>

真っ青な空と真っ白な壁がまぶしい港町。石造りの建物が奇麗に立ち並んでおり、そのベランダには花を咲かせた鉢植えが飾られている。カティとコウと合流するため、ふたりが待っている巨大タンカーへと向かうことになる。

港町と冷凍倉庫から構成されたこのステージには、特に謎となるようなトラップはなく、ただひたすら敵を斬り倒して進んでいくことになる。冷凍倉庫に出現する敵の対処法と、ステージをショートカットできる場所を知っていると、難易度はガラッと変わるだろう。

敵の名前		体力	弱点	飛具
三業会・クロウ	(P63)	280	背面	無
三業会・キャノン	(P66)	220	背面	有
三業会・グレネード	(P67)	750	背面	有

Stage Event

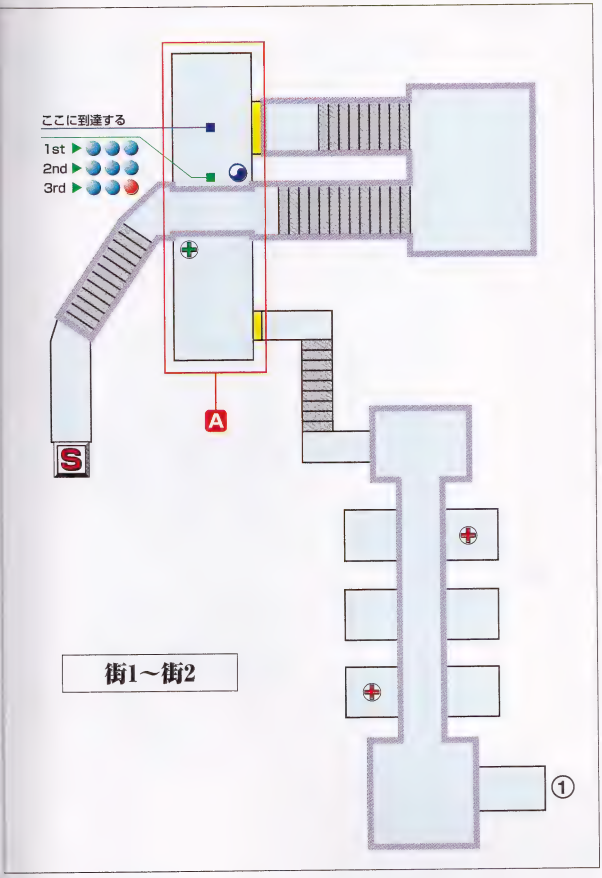
■ルート
リヨンをクリアするとルートが出現する。

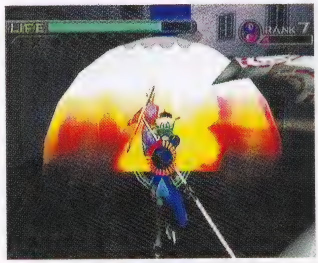
■質問：封剣士カティとコウ
カティとコウから質問をふたつされる。ここまでの選択や行動と、ここでの回答によって出現するルートが変わる。

■ボス：封剣士カティとコウ
カティとコウからの質問に対する回答によっては、ここでコウとの戦闘と、カティとの戦闘が続けて発生する。

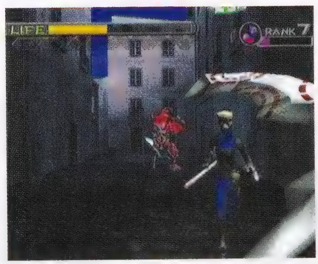
■派生ルート
クリア後、ブラジルもしくはメッカへのルートが出現する。

ステージマップ…2D





A グレネードとクロウの複合攻撃は厳しいが、橋の下で戦えば、手榴弾を避けることができる。



クロウ1体を倒すと、橋の上からグレネードが落ちてくる。手榴弾と残りのクロウに注意。

Advice

A　3連続戦闘の攻略法

クロウを中心にした3体の敵が3回出現する。この敵を全滅させると、先に進めるようになる。以下にそれぞれの攻略を記す。

ちなみに、ここへは階段を通らずに、橋の上から飛び降りるようにしたい。階段を通ると鳥型爆撃機の襲撃に遭うからだ。

■攻略パターン

1st.　クロウが3体出現。橋から1体ずつ下りてきて、倒すごとに次の1体が下りてくる。

2nd.　クロウが3体出現。橋から3体まとめて降りてくる。多少のダメージを覚悟して、いずれか1体を早めに倒す。以降は、ダメージを受けないように移動し、カウンター攻撃でダメージを与えていく。

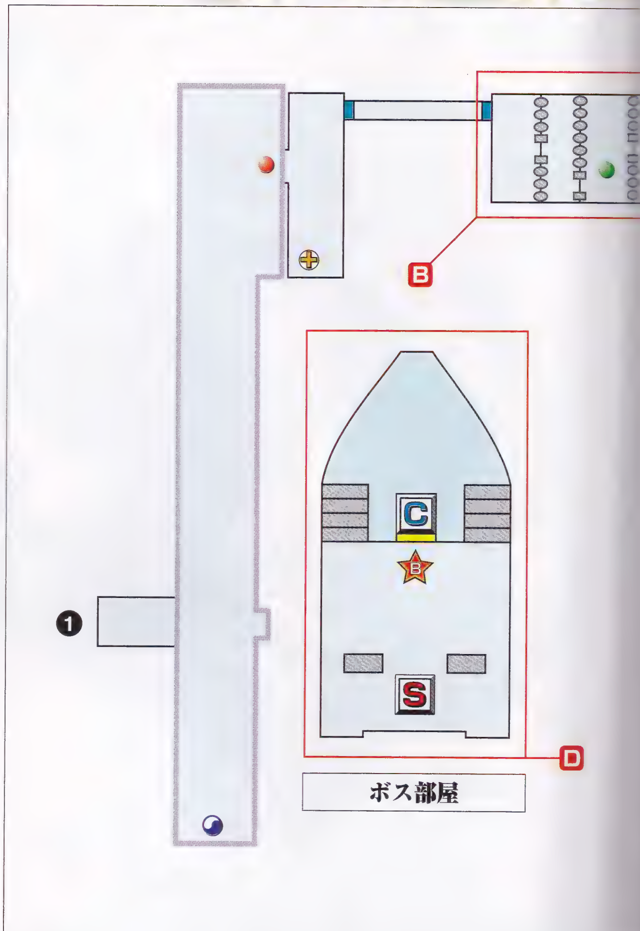
3rd.　クロウ2体とグレネード1体が出現。クロウ2体が下りてきて、グレネードは橋の上から手榴弾を投げてくる。そのため、クロウとは手榴弾が当たらない橋の下で戦う。グレネードはクロウのどちらかが倒れると下りてくる。



B 冷凍魚が壁になってキャノンの銃撃を防いでくれるが、たまに魚の間をすり抜けることも。



C ベルトコンベアを待っていると、キャノンの銃撃がくる。カニ歩きを駆使して避けに専念する。





Advice

B　無理ならガード

キャノンが待ち受けている。回転攻撃を左右に避けて、背後から攻撃して倒す。狭い場所なので避けきれないこともあるが、そんな場合は落ち着いてガードするようにしたい。

なお、冷凍マグロの壁は、あまり信用しない方がいい。キャノンの弾がマグロの間をすり抜けて飛んでくることが珍しくないからだ。

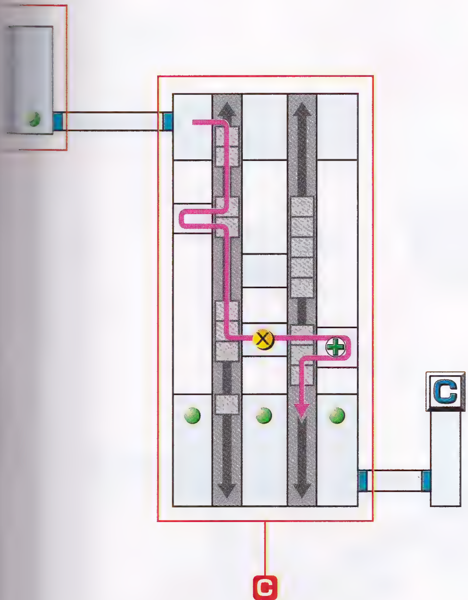
C　冷凍倉庫2の抜け方

2本のベルトコンベアが走る冷凍倉庫。この倉庫には3体のキャノンが待ち伏せしている。移動経路は、上のステージマップを参照のこと。

最も危険性の低いキャノン攻略法は、キャノンの遠距離攻撃を弾き返すこと。1体だけが砲撃してくる場所に立ち、砲撃が2体同時に行われないように気を付けたい。

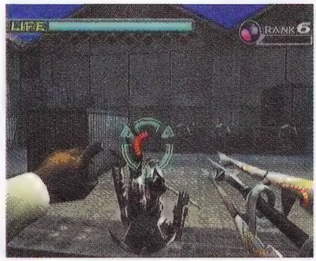
D　コウ戦&カティ戦

クリアポイント到達後、イベントシーンが発生。カティとコウに質問され、その回答によっては、ふたりと戦闘になることがある。戦闘はコウ、カティの順に連続して行われる。



冷凍倉庫1～2

リスボン



D 回転動作を見たら「攻撃しますよ」という合図なので、左右移動で避ける準備をしておく。

Boss

コウ DATA

体 力	1000	感 電	50%
		氷 結	50%
弱 点	背面	石 化	50%

攻撃力パラメータ

縦斬り	30
横斬り	30
連続斬り	30

封剣士カティ DATA

体 力	1400	感 電	0%
		氷 結	0%
弱 点	背面	石 化	0%

攻撃力パラメータ

伸び突き	30
回転突き	60
炎のコマ	25
昇竜	25

■コウ戦

コウは、縦斬り、横斬り、連続斬りを偏りなく繰り出してくる。これらコウの攻撃に共通する特徴は、モーションが大きく遅いこと。

接近戦に持ち込み、コウが攻撃モーションに入ったら、背面取りジャンプを使い、背面にコンビネーションを叩き込むだけで勝てる。

■カティ戦

カティの特徴は、スピードが速いこと。また、前転という特殊動作を持っていること。この前転と伸び突きを併用してくることが多い。

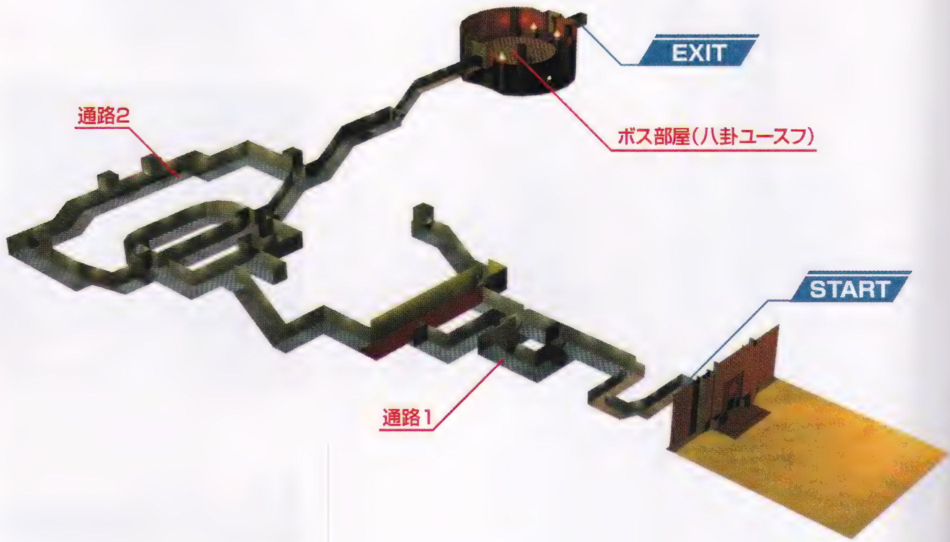
カティは様々な攻撃パターンを持っているが、そのほとんどにスキがない。わずかにスキがあるのは回転突きのみ。これをひたすら待ち、回り込んで攻撃する。他の攻撃は避けることに専念。ただ、昇竜を出すためにカティが空中に浮遊し始めたら、エクストラ攻撃（飛び道具）で撃ち落とすようにする。

短期決戦を挑んでも成功することはない。細かくチクチクと体力を減らしていきたい。

メッカ

BOSS	八卦ユースフ	BJ rank	7

ステージマップ…3D



Stage Event

■ルート
リスボンをクリアすると、シナリオの展開によってはルートが出現する。

■質問：八卦ユースフ
シナリオの展開によっては、ユースフから質問されることがある。
「魔剣よ、我らの味方になれ。共に理想郷を築こうぞ」
YES：コンロンへのルートが出現する。
NO：ユースフと戦闘になる。

■ボス：八卦ユースフ
強制的に戦闘になる場合と、質問の回答によって戦闘になる場合がある。

■派生ルート
クリア後、シナリオの展開によって、ブラジル、ワシントン、コンロンのいずれかへのルートが出現する。ブラジルとワシントンのふたつが出現することもある。

＜ステージ概要＞

広大な砂漠の真ん中に建つ巨大な宮殿。ここには米中関係悪化の一因ともなっている石油によって財をなした男がいる。そして宮殿内部には、この男を守るために、ひとりの侵入者も見逃さないセキュリティーシステムが張り巡らされている。

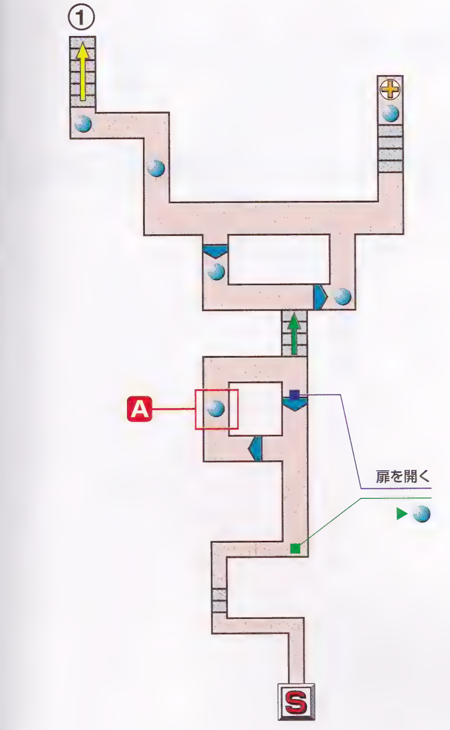
メッカは、スタート地点からボス部屋まで、ひとつの部屋もないめずらしいステージ。狭い通路の天井からは、モーターブラークと呼ばれる警備マシンが、侵入者を抹殺するために降りてくる。また、そのモーターブラークが侵入者を追いつめやすいように、通路には無数の一方通行ドアが設けられている。

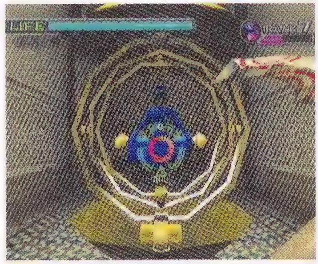
モーターブラークが出現する場所と、一方通行ドアが設置されている場所を把握した上で、安全な進行ルートを選択して進んでいくようにしたい。

敵の名前	体力	弱点	飛具
モーターブラーク（P75）	800	熱	無

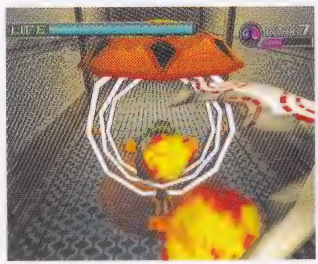
ステージマップ…2D

通路1

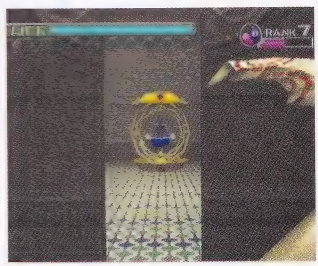




A 火炎放射は受けるダメージが大きいので、攻撃モーションを確認したら背面取りジャンプ。



火炎放射をギリギリかわせる。背後からの攻撃はクリティカルにならないが、安全な方法だ。



A 扉の奥にモーターブラークが待ち構える。攻撃しようとしても間に合わない。様子を伺おう。

Advice

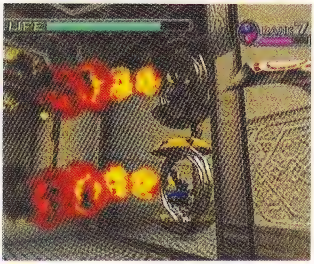
A　モーターブラーク攻略

メッカでのみ出現するモーターブラークは、どの方向から攻撃してもクリティカルにはならない。攻撃手段は火炎放射しか持っていないが、ダメージは大きい。背面取りジャンプで火炎放射を受けないようにしたい。ただ、モーターブラークは大きいので、密着していないと飛び越えられないことを覚えておきたい。

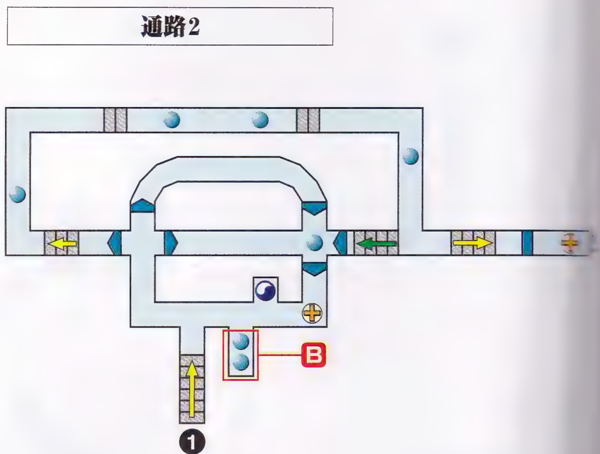
攻略方法は、火炎放射を出される前に、こちらの攻撃をヒットさせること。素早く接近して攻撃し、反撃のスキを与えないようにする。

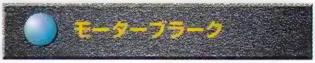
ここ以降、数体のモーターブラークが出現するが、戦闘を回避して進むこともできる。その方法は、横を走り抜けるだけ。モーターブラークは移動スピードが遅いので、追いつかれて挟み撃ちされることはない。

■一方通行ドア　モーターブラークは、一方通行ドアの向こうで待ち伏せしていることがある。いきなり火炎放射で攻撃してくるが、ドアを開けただけで、くぐり抜けなければこれを喰らうことはない。



B　壁ギリギリに進んでも火炎放射でダメージを受るので、攻撃の合間を見極めつつ奥へと移動する。





Advice

B　さっさと飛び越える

ここにいる2体のモーターブラークは、こちらが目の前を通らない限り、ここから出てこない。体力回復アイテムとイマージュ玉を取る場合は、火炎放射をタイミングよくかわして通り抜ける。アイテムを取ったら、出てきたモーターブラークを飛び越え、そのまま先を急ごう。

C　ユースフ戦

ルートによって、強制的に戦闘になる場合と、質問に対する回答次第で戦闘が行われることがある。

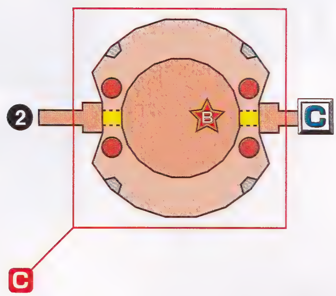
■攻撃パターン

①火炎弾[近～遠距離用]　火炎を飛ばしてくる。正面5方向に飛ばす場合と、連射する場合がある。どちらも、マントを広げてから発射さする。

②剣攻撃[近距離用]　剣を振り下ろす単発技。接近しない限り、この攻撃を見ることはない。

③トゲ攻撃[近～遠距離]　マントを回転させながら空中を飛んで、部屋中央に着地すると、リーチの長いトゲを身体の前後に伸ばし、その状態で回転する。このトゲはガード不能

②



ボス部屋

で、20秒に1回使ってくる。

なお、ユースフの残り体力によって回転スピードが以下のように変化する。(※:途中から右回り)

<残り体力　回転スピード>
体力100～75% …ゆっくり左回
体力74～50%……ゆっくり左回※
体力49～25%……やや速く左回
体力24～1% ……速く左回※

■攻略パターン

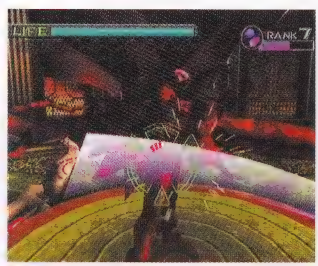
20秒ごとに必ず使用してくるトゲ攻撃が狙い目。ユースフがトゲ攻撃を出すまでは、遠くに離れて回避だけに集中する。そしてトゲ攻撃を始めたら、接近して攻撃する。ユースフの回転に合わせて、こちらもトゲに触れないように移動したい。

ただし、ユースフの体力が4分の1以下になると、回転速度が上がってこのパターンが通用しなくなる。ユースフの残り体力をフォーカスマークで確認しながら攻撃。まず残り体力を3分の1に調節し、次の攻撃機会に確実に倒せるようにするといい。失敗した場合は、接近戦でわずかな攻撃のスキをつくしかない。

メッカ



C 火炎弾は2種類あるが、どちらもオートフォーカスして左右移動しながら避ければダメージは受けない。



C 回転触手攻撃は、回転する方向に合わせて移動し、連続攻撃をギリギリまでヒットさせ続ける。

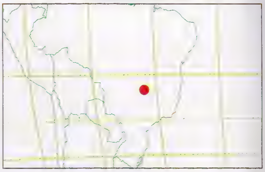
Boss 八卦ユースフ DATA

体力	3500	感電	0%
弱点	背面	氷結	0%
		石化	0%

攻撃力パラメータ

剣	60
火炎弾	40
トゲ	40
トゲ回転	50

ブラジル



BOSS 封剣士カティ　**BJ rank** 6

ステージマップ…3D



Stage Event

■ルート
リスボンかメッカをクリアすると、シナリオの展開によってはルートが出現することがある。

■質問：ギネス博士
ルートによっては、ギネス博士からの質問が発生することがある。
「それでもケイを助けるために死を選ぶのか？」
YES：コウに強制BJすることがある。
NO：カティと戦闘になることがある。

■派生ルート
クリアすると、ワシントンか紫禁城へのルートが出現する。

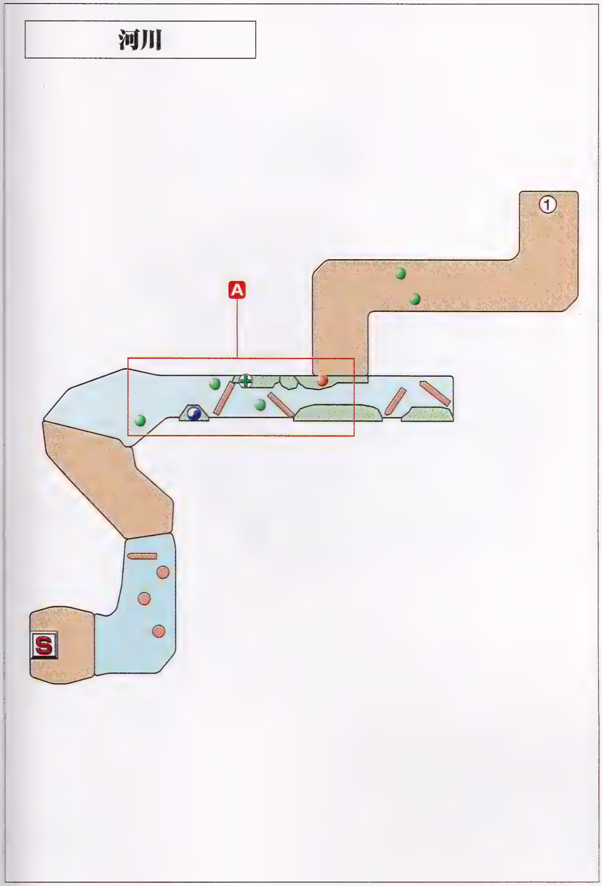
<ステージ概要>

アマゾン奥地にあるジャングル。このステージには、河川、沼地の広場、洞窟とジャングルを語る上で欠かせない場所ばかりが登場する。この辺境の地でギネス博士に会うことが目的だ。

このステージ最大の特徴は、横たわる細い木の上を歩いて、そこから崖の上にジャンプするといった、戦闘以外のアクションテクニックを必要とする場所があること。また、このステージには、自分の身体を周りの景色に溶け込ませるという特技を持つ敵も初登場する。この敵を探知する方法はアドバイスに記載しているので、参考にしてもらいたい。ちなみに、水域の中を歩いても、移動スピードやモーションが遅くなることはない。

敵の名前	体力	弱点	飛具
三業会・グレネード（P67）	750	背面	無
三業会・アマゾン（P76）	500	背面	無
浮遊機雷（ー）	10	ー	無

ステージマップ…2D







A 透明になったアマゾン。赤い発光物体が身を潜めている目印。意外と近くにいることが多い。



A アマゾン戦や崖を登るのに邪魔なグレネード。Lトリガーで上を向いてエクストラ攻撃で倒す。

Advice

A アマゾンを誘導する

崖の上にいるグレネードが手榴弾を投げてくるので、手榴弾が届かない位置にアマゾンを誘導して倒す。

また、エクストラ攻撃が飛び道具であれば、オートフォーカスができない場所からグレネードを倒しておくといい。広場に進む際、崖を安全にジャンプして渡ることができるようになるからだ。

なお、ロックオンしていない敵を飛び道具で攻撃する場合は、Lトリガーを押しながらアナログ方向キーを微妙に調節して撃つようにする。

■アマゾンの特殊能力 アマゾンは姿を消すことができるという特異な体質を持つ敵。消えている間は、オートフォーカスでロックオンすることができず、また消える前にロックオンしていた場合には、強制的にそれが解除される。

■アマゾン探知法 姿を消したアマゾンの位置を知る方法はふたつ。攻撃時に赤く光る両腕と触角を見逃さないことと、地面に映っている影を見つけることだ。



B 崖の上からグレネードの手榴弾。爆風を受けると落とされてしまうので、迅速に渡りきること。

広場下層



- 三業会・グレネード
- 三業会・アマゾン
- 浮遊機雷

Advice

B　敵を残さない

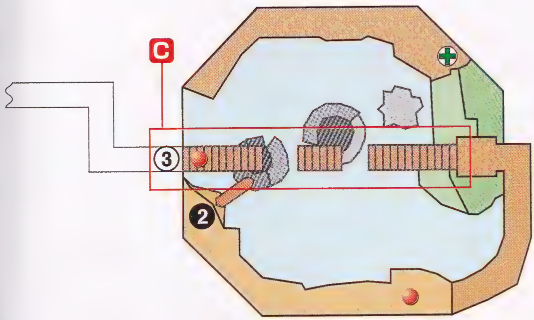
このふたつの足場に立ったままでいると、崖の上にいるグレネードが手榴弾を投げてくる。これに当たってしまうと、足場から下の沼に落とされてしまう。飛び道具のエクストラ攻撃を持っているなら、Lトリガーを使って倒しておきたい。

また、沼にいるアマゾンを先に全て倒しておくこと。アマゾンを残したままこの足場に乗ると、アマゾンが沼からジャンプして攻撃を仕掛けてくることがあるからだ。

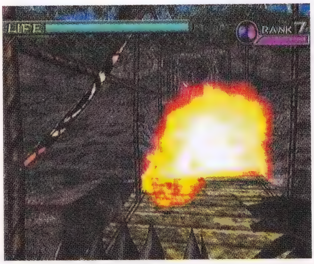
■体力回復アイテム　崖の途中にはジャンプでは取れない高さに、体力回復アイテムが浮いている。これを取るには、広場の最上部からアイテムがある場所を目掛けて、垂直に飛び降りるしかない。

■飛び道具　飛び道具を持たないキャラクターでこのブラジルステージに侵入すると、難易度が格段に跳ね上がる。グレネードを簡単に倒すことができないからだ。崖にいるグレネードに、どう接近戦を挑むかが課題となるだろう。手榴弾に当たると一気に下ま

広場上層



ブラジル



C 吊り橋にある穴を飛び越える時、グレネードの手榴弾を受けると穴に落ちてしまうので注意。

で落ちてしまうことがあるので、まずは中距離を保ち、手榴弾をカニ歩きで避けてから接近するようにしたい。

C　吊り橋の渡り方

吊り橋を渡って反対側へ移動することになる。吊り橋には2ヵ所、壊れて足場のなくなるところがあるので、ここはジャンプで飛び越える。

だが、吊り橋の先にはグレネードが1体いて、こちらに手榴弾を投げてくる。この手榴弾をジャンプ中に当てられると、吊り橋から下の沼まで落とされてしまう。

確実に吊り橋を渡る方法は、グレネードを飛び道具で先に倒してしまうこと。手榴弾の射程距離外から攻撃すれば、ゆっくりと安全に倒すことができる。

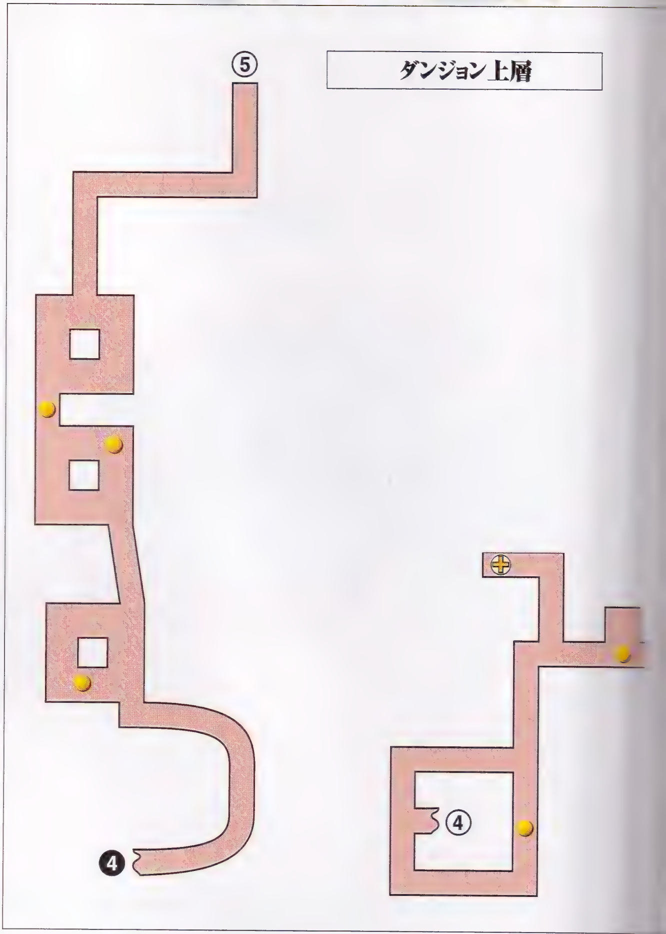
飛び道具を持っていない場合は、吊り橋の手前から、途中で立ち止まることなく一気に橋を駆け抜ける。するとグレネードが手榴弾を投げるよりも先に、吊り橋を渡ってしまうことができる。吊り橋上で2回ジャンプするわけだが、2回目のタイミングは割と適当でも成功する。



D ダンジョンを徘徊する浮遊機雷。四方いずれにも攻撃可能という、やっかいな障害物だ。



D BJキャラクターの熱に反応してか、火炎放射をしてくる。飛び道具を使えば楽に破壊できる。



- 三業会・グレネード
- 三業会・アマゾン
- 浮遊機雷

Advice

D 浮遊機雷攻略

狭い通路を浮遊機雷が行き来している。浮遊機雷はトラップの1種で、接近すると火炎放射を出す。そこで一旦接近して火炎放射を誘発させたら後退。放射が終わったところを再度接近して倒すようにしたい。火炎放射はガード不能で、放射中は常に攻撃判定がある(ダメージは1回あたり40)。無理に通り抜けようとすると、トータルダメージがバカにならない。

E カティ戦

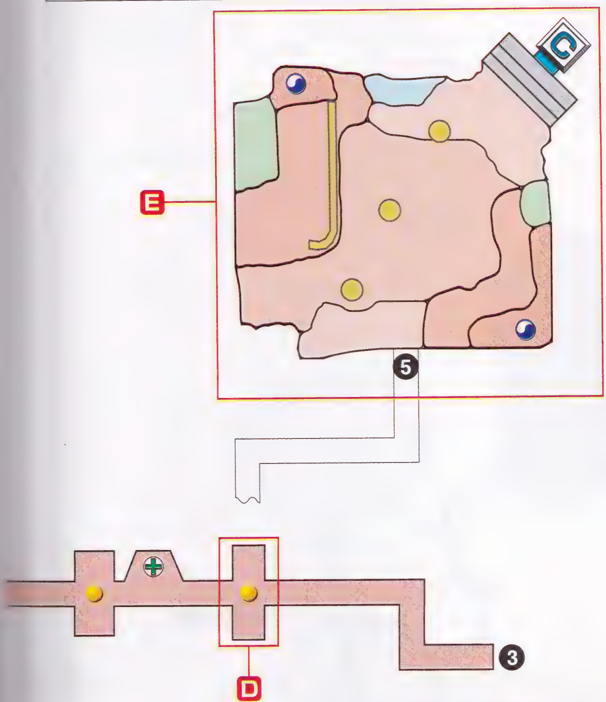
このステージに至るまでの選択や行動によっては、ギネス博士からの質問が発生する。そして質問の返答次第でカティとの戦闘が発生する。

戦闘になることが決定すると、カティと戦う前に封剣士兵・女が2体出現。封剣士兵・女は移動スピードが速いので、動きを捉えるのが難しい。ドリル攻撃か回転攻撃をガードして、目の前に着地させてから攻撃する。封剣士兵・女を2体とも倒すとカティが出現して戦闘になる。

■攻撃パターン

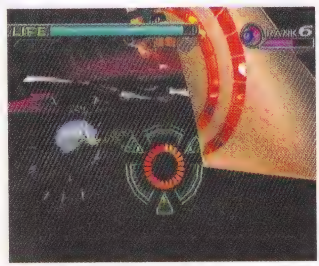
①炎のコマ[遠距離用] 追尾性能を

ボス部屋



ダンジョン下層

ブラジル



E 封剣士・女はやたらと追いかけるより、攻撃をガードして連続攻撃をヒットさせるのが効果的。



E 基本戦法はリスボンと変わらない。回転突きがきたら左右移動で避けて、背後に回り込もう。

持つ特殊な飛び道具。弾き返せるが、カニ歩きで避けた方が無難。

②伸び突き[近・遠距離用]　伸縮する剣を伸ばして攻撃してくる。前転で近づいてから攻撃するパターンと、遠距離から4、5回連続して攻撃してくるパターンがある。ガードすると大きく弾かれてしまう。

③回転突き[遠距離用]　身体をひねりながら突進してくる。この攻撃前には、剣を突き上げる動作をする。

④昇竜[遠距離用]　空中に浮遊して炎のコマを10発以上連発する。左右に移動してひたすらかわす。発射する前にエクストラ攻撃で撃ち落とすことができる。

■攻略パターン

カティは、次の行動が予想しづらい相手だ。行動パターンがランダムだからである。無理に接近すると、何をされるかわからないので、離れた場所で避けることに専念し、スキが大きい攻撃を出してくるのを待ちたい。攻撃チャンスは、伸び突きや回転突きをうまく避けた瞬間。このふたつの攻撃に狙いを絞る。

Boss

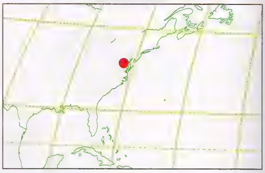
封剣士カティ DATA

体力	1400	感電	0%
弱点	背面	氷結	0%
		石化	0%

攻撃力パラメータ

伸び突き	30
回転突き	60
炎のコマ	25
昇竜	25

ワシントン



BOSS 八卦ウィリアム　　**BJ rank** 8

ステージマップ…3D



<ステージ概要>

ホワイトハウスの地下にある秘密施設。暗殺未遂事件に巻き込まれたり、日本海に第七艦隊を展開することを発表するなど、何かと世間を騒がしているウィリアム米大統領の公邸である。

ステージ構成は完全な一本道で、出現する敵も1種類のみ。だがこのステージの特徴は、それを感じさせないところにある。狭い通路に陣取る大統領側近ロボ2体との戦いや、特殊コンテナのトラップのおかげだ。また、シナリオも終盤となり、BJできるキャラクターの種類も充分に揃ったはず。このステージで最後の調整をして、最終ステージの紫禁城に乗り込むようにしたい。

敵の名前	体力	弱点	飛具
大統領側近ロボ（P77）	800	全面	有

Stage Event

■ルート

メッカかブラジルをクリアすると、シナリオの展開によっては出現することがある。

■ボス：八卦ウィリアム

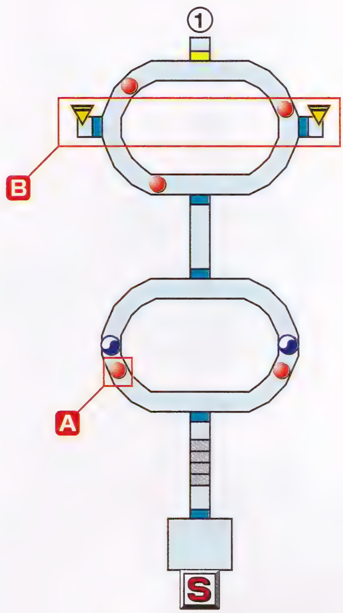
戦闘前口上あり。強制的に戦闘になる。

■派生ルート

クリア後に紫禁城へのルートが出現する。

ステージマップ…2D

円形通路1〜2





A 側近ロボはミサイル攻撃中の腹部が弱点。ロックオンしておき、その場にしゃがむのを待つ。



腹部が開いたら、左右どちらかに移動しながら連続攻撃。ミサイル攻撃を受けることはない。



B 左右にある部屋でスイッチを押すと、扉の上にあるランプが点灯。両方とも光ると開く仕組み。

Advice

A　側近ロボについて

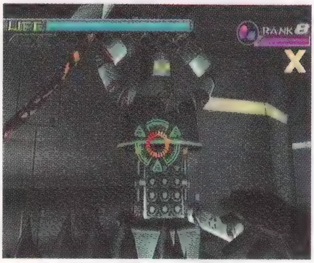
無敵のボディを持つロボット。ミサイルを発射するために、機械内部を見せた時が攻撃のチャンス。この時のみダメージを与えることができる。オートフォーカスでロックオンしたまま、左右どちらかに移動しつつ攻撃をヒットさせる。体重が重いせいか、ヒットしても弾くことはない。なお、ミサイルはガードできないので中距離正面に立つのは危険。

■側近ロボの種類　このステージに出現する側近ロボには、ふたつの種類がある。見た目は同じでも、スピードと行動パターンが若干異なるのである。体力と攻撃の種類は同じだ。

■円形通路の活用　ミサイルを連射している側近ロボに、正面から接近するのは危険すぎる。無理に相手をせず、逆回りに進むと、その側近ロボとは戦わずに済む。

B　スイッチはふたつ

直線通路につながるドアはロックされている。このロックは円形通路2にあるふたつのスイッチを押すと解除されるようになっている。



C 最初の小部屋にある攻撃力アップアイテムはかならず取る。側近ロボ2体とかなり楽に戦える。

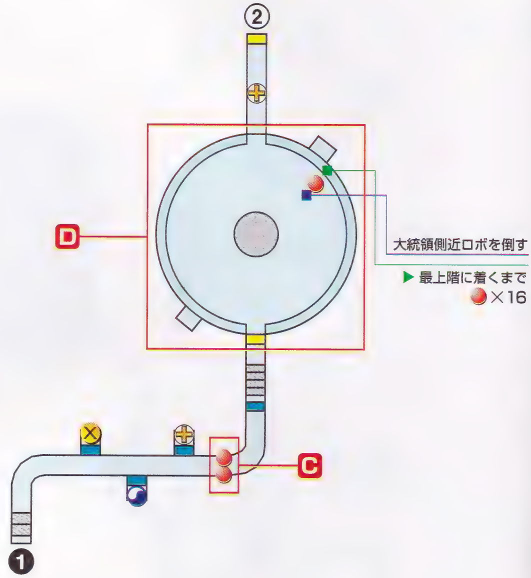


D コンテナが下降してしまうのは、上層から落ちてきた側近ロボの影響だ。



D 今までの側近ロボより動きが素早いが、弱点は変わらない。背面取りジャンプから攻撃しよう。

通路3～コンテナ



Advice

C 通路3の抜け方

通路3で2体の側近ロボが並んで待ち構えている。これにそのまま突っ込んでいくと、悲しい結末しか待っていない。

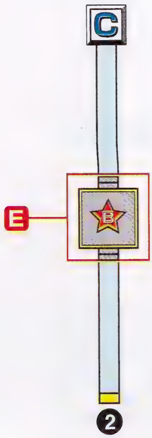
直線通路には避難場所が3ヵ所あり、ここに身を隠しながら進んでいくようにする。ミサイル攻撃が止んでから、次の避難場所へ。この方法で体力回復アイテムがある避難場所まで行き、ここを出たら一気にコンテナまで走る。側近ロボは足が遅いので、倒さずに進んでも背中を撃たれることはない。ジャンプして頭上を飛び越えるといいだろう。ここでの注意点はふたつ。攻撃力アップアイテムを取っても無理に戦闘を挑まないことと、避難場所に出入りする際はカニ歩きを使うことだ。

D 特殊コンテナの仕組み

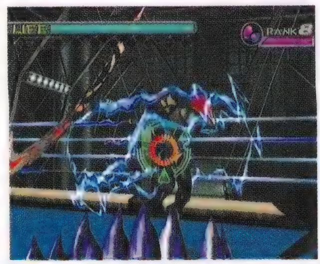
側近ロボがコンテナ上にいると、コンテナは徐々に下がってしまう。側近ロボを素早く倒して、上部にある出口を目指すのだ。側近ロボは1体ずつ出現し、コンテナ上には常に1体しかいないように調節される。

大統領側近ロボ

ボス部屋



ワシントン



E 四方に張られた電流ロープ。タックル攻撃を誘って、感電させてしまえば攻撃のチャンスだ。

側近ロボがミサイルを発射するために腹部を開いたら背面取りジャンプを使用し、背後から攻撃して倒す。

E ウィリアム戦

ウィリアムには、ロボット形態とスマート形態があり、まずはロボット形態と戦うことになる。

ロボット形態は、側近ロボと同じ戦法で倒す。ドリルパンチの後、必ずミサイル攻撃をしてくるので、この瞬間に背面取りジャンプをして、背面から攻撃するのだ。

スマート形態は多彩な攻撃を持っているが、その中でも注意したいのが、ガード不可能なアッパーと近距離で多用するジャブ。接近戦はかなり強いので、離れて戦いたい。

遠距離を保つと、タックルを多用してくるので、これをロープ際で待つようにする。タックルは、攻撃前に右手をマットに着けるので、タイミングが計りやすい。タックルを避けると、スマート形態はロープで感電して動きが止まる。ここを見逃さず攻撃するのである。ちなみに自分で触っても感電するので注意。

Boss

ウィリアム・ロボット DATA

体力	2500	感電	100%
		氷結	50%
弱点	全面	石化	0%

攻撃力パラメータ

パンチ	60
ミサイル	40
アーム	60

ウィリアム・スマート DATA

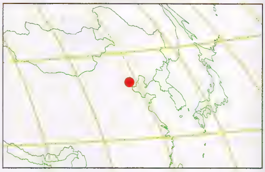
体力	3200	感電	100%
		氷結	0%
弱点	背面	石化	0%

攻撃力パラメータ

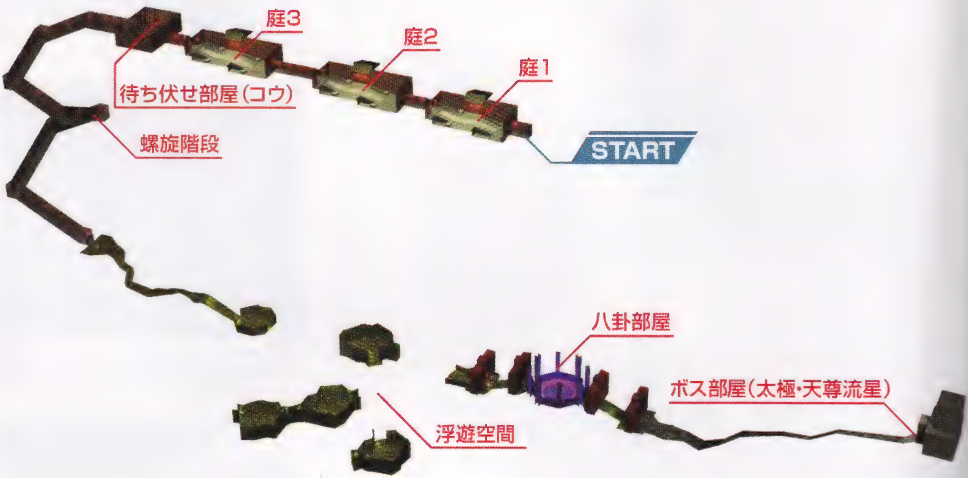
ジャブ	35
ストレート	100
タックル	40
アッパー	70

紫禁城

BOSS 天尊流星　　BJ rank —



ステージマップ…3D



Stage Event

■ルート

ワシントンをクリアするとルートが出現する。また、シナリオによってはブラジルをクリア後に出現することもある。

■特殊スタート地点

ブラジルでコウに強制BJしていると、コウ待ち伏せ部屋の前がスタート地点になる。

■特殊イベント

コウでここを訪れると、天尊流星戦の直前にケイに強制BJするイベントが発生。

■質問：天尊流星

ここまでの進行ルートによっては、天尊流星から質問されることがある。この質問の答えは、戦闘の発生とエンディングを変化させる重要なものである。

■ボス：天尊流星

戦闘前口上あり。強制的に戦闘になる場合と、質問の回答によって戦闘になる場合がある。

＜ステージ概要＞

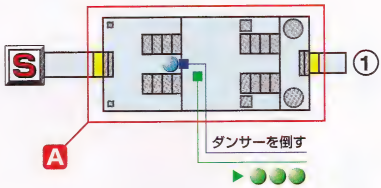
八卦の太極・天尊流星の居城。人の住む世界と謎の浮遊空間をつなげているのは、天尊流星が持つ盤古の力によるものか。

ステージは紫禁城からはじまり、途中明らかに紫禁城ではない浮遊空間を経て、天尊流星と対することになる。メインとなる敵は初登場のダンサーとグレネード。どちらも抜群の耐久力を誇り、簡単には道を譲らない強敵である。また、ここまでに全ての八卦を倒していない場合は、そのキャラクターが天尊流星を守る最後の壁として登場する。なお、浮遊空間をはじめとし、足を踏み外すと落ちてしまいそうな場所が舞台となるが、実際に落ちてしまうことはない。

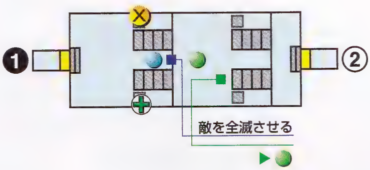
敵の名前	体力	弱点	飛具
三業会・キャノン（P66）	220	背面	有
三業会・グレネード（P67）	750	背面	有
三業会・ダンサー（P78）	1500	無	無

ステージマップ…2D

庭1



庭2



Advice

A　ダンサーの倒し方

ダンサーは、どの方向から攻撃してもクリティカルにならない。だがその代わりか、こちらの攻撃をガードすることができない。ダンサーの攻撃後のスキをついてダメージを奪い、反撃される前に後退する。

ダンサーが持っている攻撃で最も強力なのが、ジャンプからの尻尾＋火炎放射だ。これはガード不能で、かつダメージが大きい。しかも、ジャンプすることでオートフォーカスマークを外されることがある。つまり死角から、いきなり攻撃を受けることになるのだ。ダンサーがジャンプしてきたら、後退するようにしたい。

■安全地帯　庭1〜3には、飛び道具以外の攻撃を防ぐ安全地帯がある。出口付近にある階段横の低い石柱の陰がそれだ。ここに隠れて、ダンサーが石柱の上に来るのを待ち、コツコツとダメージを与える。この方法ならば、時間はかかるが、安全に倒せる。ダンサーを苦手とする場合や、ここでどうしてもダメージを受けたくない場合は利用したい。



A　ダンサーのジャンプからの攻撃は強力なだけでなく、ロックオンが強制解除されることもある。



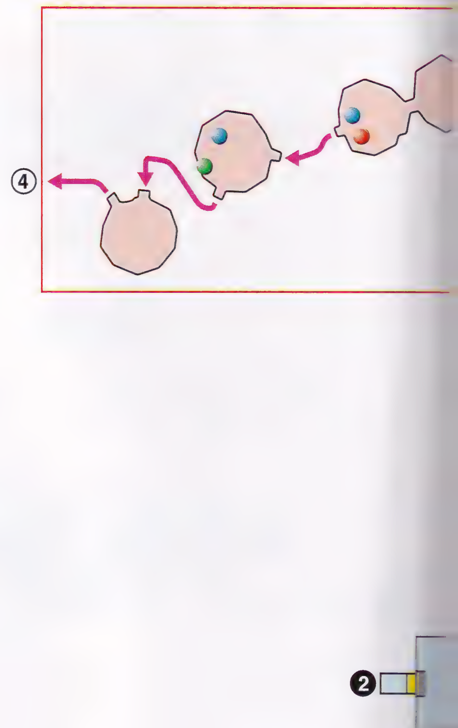
A　嫌らしい尻尾攻撃と火炎放射のコンビネーションはガード不能。ステップバックで離れよう。



A　階段横にある石柱の裏は安全地帯。ダンサーの攻撃を無効化して、無傷で倒すこともできる。



B ケイよりも世界を救うことを優先させているとコウが待ち伏せている。だが、強さはザコ同然。



Advice

B　待ち伏せする敵

ここに出現する敵は、シナリオの展開によって変わる。コウか、グレネード2体か、キャノン2体かのいずれかである。

コウであった場合は、回り込みを多用して倒す。コウは特別強いキャラクターではなく、攻撃前のモーションを見てからでも、簡単に攻撃を避けることができる。体力もないので、倒すことは容易である。

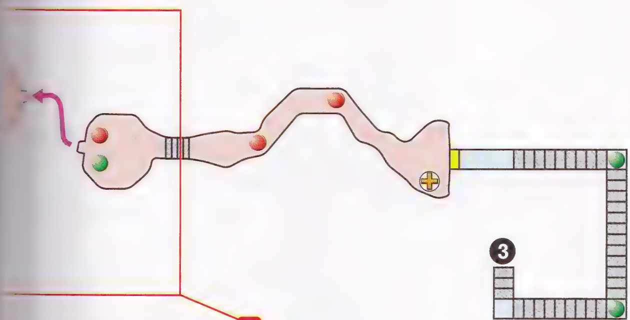
グレネードかキャノンであった場合は、1体ずつ背面取りジャンプを使って倒していきたい。ちなみに、この部屋は敵全滅部屋ではないので、無視してドアを抜けることもできる。なお、この先に配置されている全てのグレネードは、シナリオ進行によって、全てキャノンに入れ替わることがある。

C　浮遊空間の謎と攻略

浮遊空間には、4つの足場が浮かんでいる。時間が経過すると、行き先となる足場が接触して、先に進んでいける仕組みになっているのだ。

足場には敵が出現することもある

- 三業会・キャノン
- 三業会・グレネード
- 三業会・ダンサー

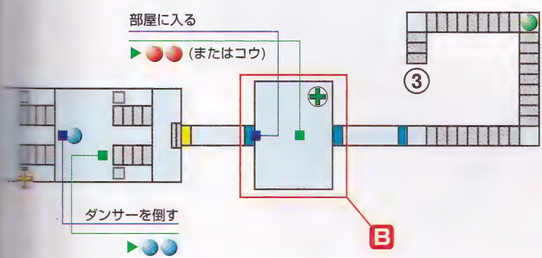


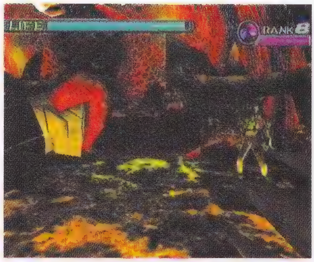




紫禁城

庭3～待ち伏せ部屋（コウ）





C 浮遊空間では、次に移るべき陸地がくっつくまで待つしかない。この間、敵と戦うしかない。



C 次に移るべき陸地がくっついたら、今まで戦っていた敵を無視して飛び移った方が得策だ。

が、次の足場に移動すると追撃してこない。出現した敵を全滅させることが、次の足場を接触させる条件になっているわけはないので、無理に戦う必要はない。

それでも、出現した敵を全て倒したい場合は、以下の足場別注意事項を読み進めてもらいたい。

■ひとつめの足場　グレネードとキャノンが1体ずつ出現する。爆風によるダメージを受けないように、グレネードを優先して倒す。

■ふたつめの足場　ダンサーとグレネードが1体ずつ出現。ここもグレネードの手榴弾が援護射撃になっている。よってグレネードから先に倒すようにしたい。ダンサーは、ジャンプからの尻尾＋火炎放射を喰らわないようにして、タックルで外壁に衝突したスキをついて攻撃する。

■3つめの足場　ダンサーとキャノンが1体ずつ出現する。こちらの攻撃が届かない場所にいるキャノンは、とりあえず無視。常に移動しながらダンサーと戦えば、キャノンに狙い撃たれることはない。

Boss

コウ DATA

体力	1000	感電	50%
弱点	背面	氷結	50%
		石化	50%

攻撃力パラメータ

縦斬り	30
横斬り	30
連続斬り	30



D 八卦を全て倒していると、ダンサー2体が出現する。この先に体力回復があるので思い切り戦おう。



- 三業会・キャノン
- 三業会・グレネード
- 三業会・ダンサー

Advice

D　八卦部屋の優先順位

ここには、紫禁城に来るまでに倒していなかった八卦が1体だけ出現するようになっている。倒していない八卦が複数いる場合には、以下の優先順位が適用される。なお、カッコ内の数値は体力値を表している。

1：ユースフ（2500）
2：レイ（1500）
3：ダル（1200）
4：マルカラ（3000）
5：マルガレーテ（1200）
6：シャージャ（700）

E　劉嘉紳（天尊流星）戦

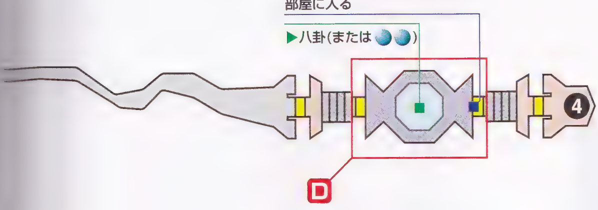
シナリオの進行によっては、天尊流星からの質問が発生。その回答次第では、戦わずしてエンディングを迎えることも可能だ。以下に、ここで戦うことになる敵の攻撃パターンと攻略法を解説する。

■劉嘉紳　劉嘉紳はこちらの攻撃をガードしないが、浮遊移動時には攻撃がヒットしない。

①連続衝撃波［遠距離用］　地面に剣を刺し、3発の衝撃波を飛ばす。

②巨大剣［中距離用］　剣を巨大化

八卦部屋





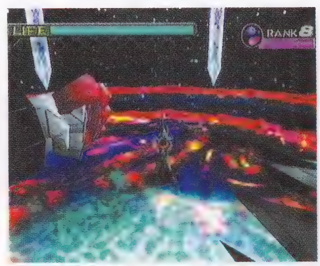
させて前方に斬り落とす。ガード不能。剣を振り上げたら、回り込んで背面を取って攻撃したい。
③回転斬り［近距離用］ 縦回転しながら追いかけてくる。追尾性能が高く、ガードするのが精一杯。
④剣柱［近～遠距離用］ 無数の剣が地面から突き出し、それがしばらく追尾してくる。ガード不能。
■盤古虫 周辺に浮かぶ6つの球体から発射された弾を弾き返し、これを破壊すると、盤古虫が下りてくる。
①顔面落とし［中距離用］ パワーを集結して頭突きをしてくる。パワーを溜めている間、腹部の球体が点滅。この瞬間に攻撃を叩き込むと、唯一ダメージを与えられる。
②7連ビーム［中距離用］ 7連発のビームを発射する。地面に着弾すると爆発する。ビーム間をジャンプまたはスリ抜けて回避する。
③回転攻撃［遠距離］ 縦横無尽に転がりまわる。左右への回り込みでかわせるが、攻撃するスキはない。
④頭突き［近距離用］ モーションが小さく素早い攻撃。ガード可能。



紫禁城



E 巨大剣はガード不能。だが、追尾性能はないので、左右移動で避けながら背後に回り込める。



E 連続衝撃波は、地面に発生した波をジャンプで飛び越し、頭上からジャンプ攻撃を仕掛ける。

Boss
天尊流星 DATA

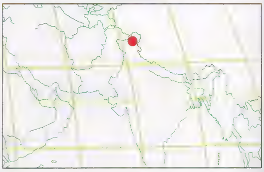
体力	感電	UNKNOWN
弱点	氷結	
	石化	

攻撃力パラメータ

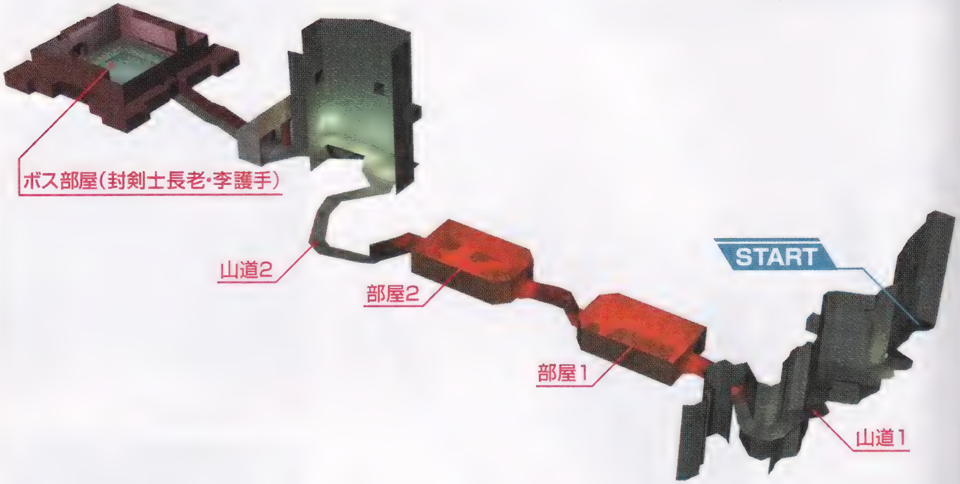
UNKNOWN

コンロン

BOSS リー・フーショウ　**BJ rank** ―



ステージマップ…3D



<ステージ概要>

封剣士の修行場にして聖地。封剣士長老・李護手（リー・フーショウ）がいる。場所はインドとチベットの国境付近の山奥と推測され、切り立った岩山の断崖絶壁を削って道が作られている。

ステージ構成は完全な一本道。狭い山道を駆け上がり、ダメージゾーンの溶岩を飛び越えて進むと、ボス部屋である封剣士の修行場にたどりつく。このステージに出現する敵は、多彩な攻撃手段を持つ封剣士兵・男と、回避行動に優れる封剣士兵・女の2種類。決して弱い敵ではないが、体力値の低さが貧弱なイメージを生んでいる。そして修行場に登場する最後の敵リー・フーショウは、間違いなく最強のキャラクターだ。全てのパラメータが鬼のように高く、体得している攻撃に付け入るスキはほとんどない。なお、このコンロンが最終ステージとなるルートはひとつだけで、シナリオの展開も、他とは一線を画した独特のものになっている。

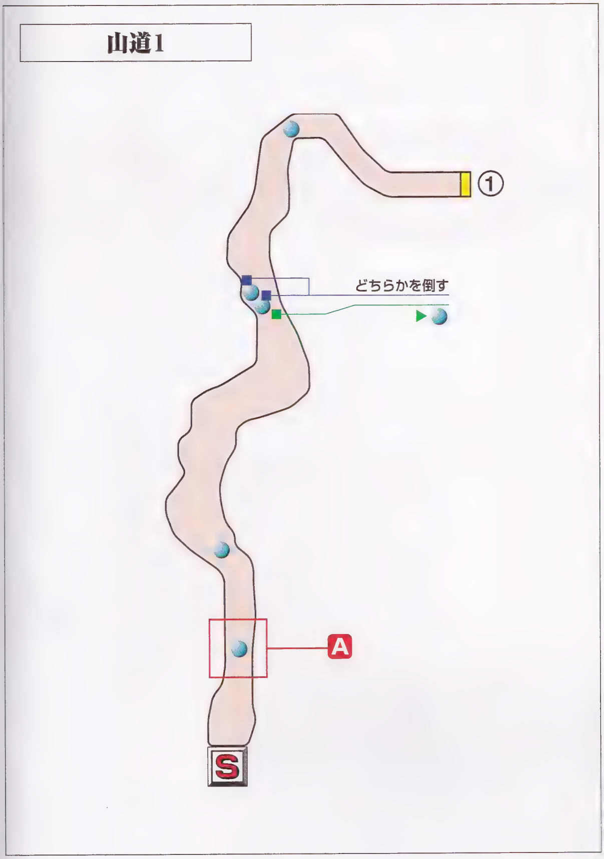
敵の名前	体力	弱点	飛具
封剣士兵・男（P79）	200	右側	有
封剣士兵・女（P80）	300	背面	無

Stage Event

■ルート
メッカでユースフからの質問にYESと答えるとルートが出現する。ユースフからの質問は、シナリオの展開によって発生する場合と、しない場合がある。

■ボス：リー・フーショウ
戦闘前口上あり。強制的に戦闘になる。

ステージマップ…2D





A 崖を背にした封剣士兵・男にコンビネーションBが全てヒットすると、谷底に突き落とすことができる。



A 弓矢攻撃は4発撃つと次の行動に移る。封剣士兵・男に無傷で近づくチャンスはここしかない。

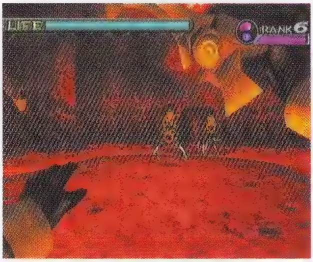
Advice

A 封剣士兵・男攻略

封剣士兵・男は、動きが素早く攻撃力も高い。ただ、攻撃モーションが大きく、どんな攻撃を繰り出してくるのかもわかりやすい。体力値が少ないことも幸いしている。

この封剣士兵・男が、山道では6体出現する。全てを同じ方法で倒すのではなく、その封剣士兵・男の配置によって、倒し方を工夫することが重要となる。接近してくる場合は、援護射撃の届かない物陰におびき寄せて倒し、離れた場所にいる場合は、エクストラ攻撃（飛び道具）で倒す。崖の上から飛び降りて襲ってくる封剣士兵・男もいるので注意する。

■封剣士カティ このステージをクリアするために存在する、と言っても過言でないキャラクター。その理由のひとつが、炎のコマ。ロックオンしていなくても、敵を追尾してくれる。動きが速く、ジャンプを多用する封剣士兵たちから、効率よくダメージを奪ってくれるだろう。BJできるキャラクターの中でも群を抜くトータルバランスの高さも魅力。



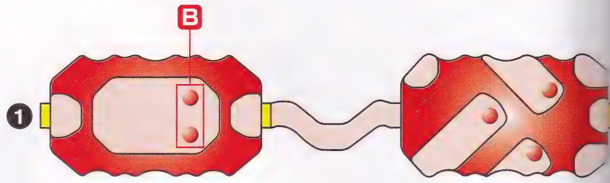
B 封剣士兵・女は自分から攻撃せず、ドリル攻撃で突進してくるまで待ちの姿勢を崩さないこと。



ドリル攻撃をガードしたら攻撃のチャンス。できるだけ多く、攻撃をヒットさせておきたい。

●封剣士兵・男
●封剣士兵・女

部屋1～山道2





ボス部屋

Advice

B 封剣士兵・女攻略

攻撃の種類は、回転攻撃とドリル攻撃のふたつ。どちらもガードすることができる。好戦的な封剣士兵・男と比べ、あまり攻撃を仕掛けてくることに積極的ではない。

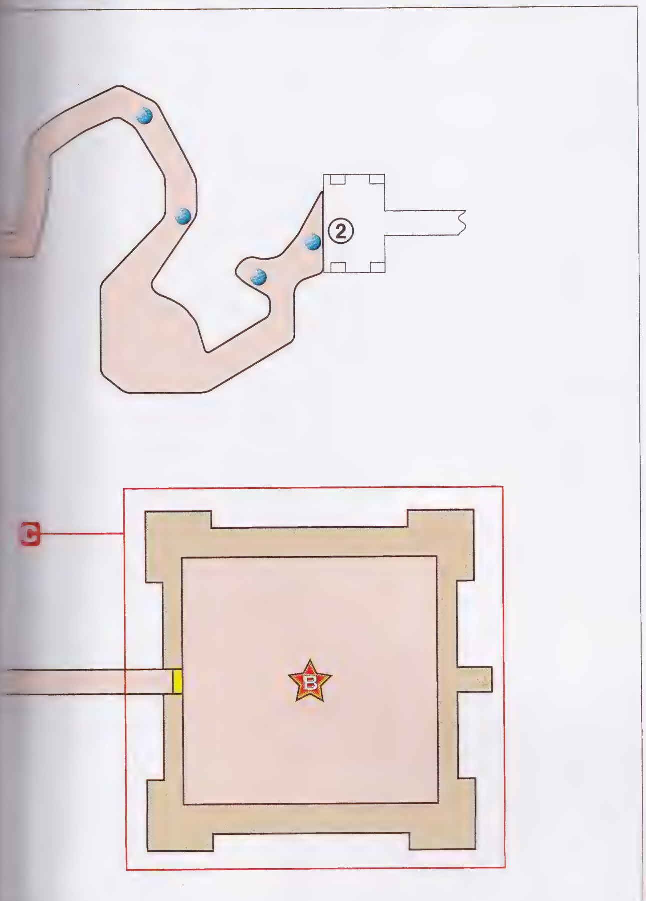
攻撃してきたら、ガード後に攻撃し、中距離で飛び跳ねているようならエクストラ攻撃を使う。背後に回られないように、壁を背にして戦うこと。もし囲まれたら、そこに固執せず場所を変えるように。溶岩を踏むとダメージを受けるので注意。

C リー・フーショウ戦

封剣士の長にして、武器を持たぬ唯一のボス。かつてないほどの体力を備えていて、攻撃力もハンパではない。また瞬間移動も体得しており、瞬時に眼前から消え去る。絶対的な攻略パターンはなく、繰り出してきた攻撃への対処法と、攻撃方法を見切る素早い判断が要求される。

■攻撃パターン

①衝撃波［遠距離用］ 拳を地面に打ちつけて衝撃波を2発出す。衝撃波はリーを中心に波紋のように地面



コンロン



C 瞬間移動はどこに現れるかはランダム。あまり動かず、敵探知マークが出るまでじっと待つ。



C 最も反撃しやすいのは衝撃波だ。波を飛び越しつつジャンプ攻撃でダメージを与えていこう。

を伝わる。ジャンプでかわしながら接近し、2発目の波紋を避けた跳躍で、リーにジャンプ攻撃を行う。

②気弾攻撃［遠距離用］ 光る弾を2発飛ばす。ガード不能。弾き返せるが、リーにはヒットしない。

③手刀［近・中距離用］ 突進しながら手刀を振り下ろす。左右に回り込むと、攻撃することができる。

④掌底［近距離用］ 左右1発ずつの掌打を繰り出す。モーションが大きいので、予測して回り込むことが容易である。

■戦闘時の注意点

①体力値が異様に高いため、攻撃がヒットしてもフォーカスマークの体力メーターが減らないことがある。「この攻撃は効かないんだ」などと思い込まないように。ただし、飛び道具系のエクストラ攻撃ではダメージを与えることができない。

②リーはステータス異常（石化、感電、氷結）になることはない。

③背面取りジャンプをしても、飛び越えている時点で、すでに捕捉されているので効果はない。

Boss リー・フーショウ DATA

体力		UNKNOWN
弱点	感電 氷結 石化	

攻撃力パラメータ

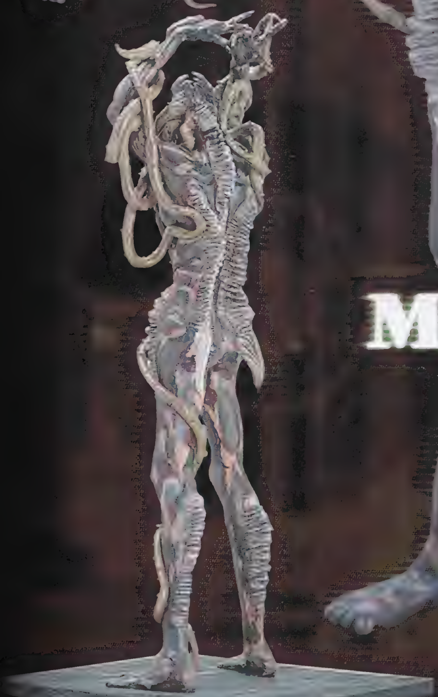
UNKNOWN

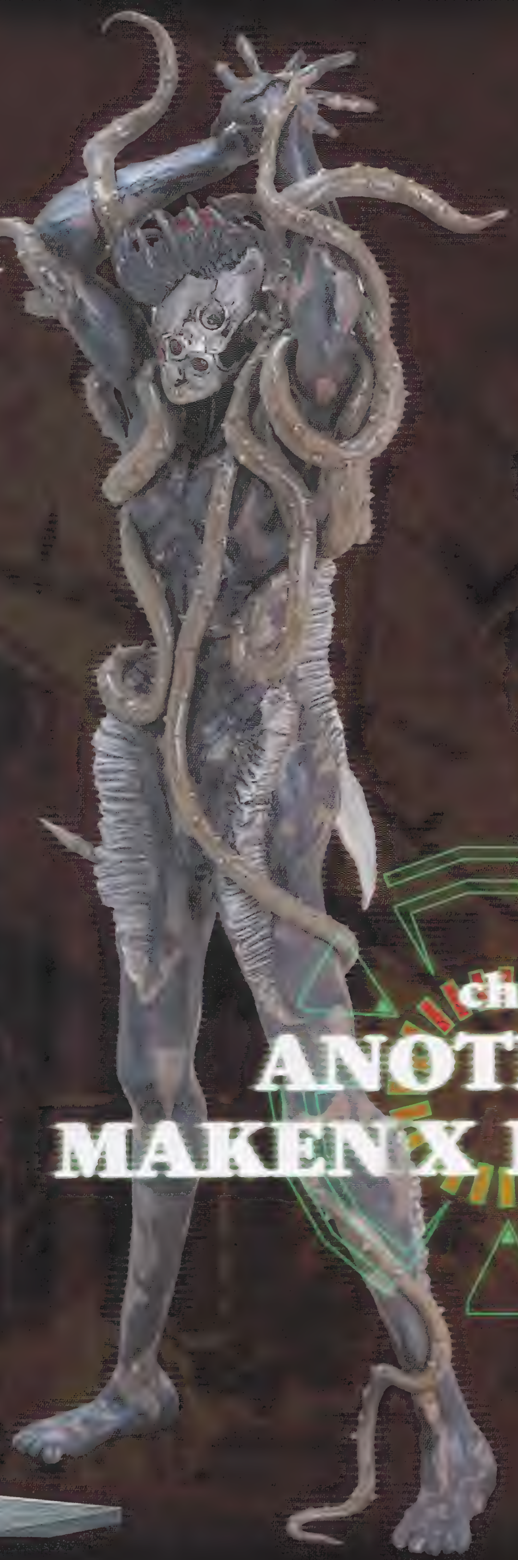
あなたは、人類の平和を望んだ
あなたは、ケイの無事を望んだ



あなたは、新しい秩序を望んだ
あなたは、自らが支配者になることを望んだ
あなたは……何を望んだの？









第4章 魔剣Xをより楽しむ

MAKEN X

chapter4 ANOTHER MAKEN X LIFE

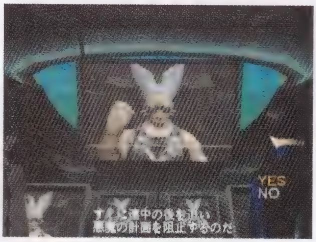
読む攻略

イエスマンは辛いよ

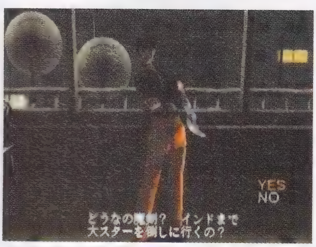
YESと答え続ける先にあるもの

by Oui 飯田

第4章は、4つのテーマを設け、そのテーマに準じた本書スタッフの体験記を、各自のスタイルで記述している。最後の「稲葉でGO!」を除く3つのコラムは、全て異なるエンディングとなる。遊び方の参考として楽しんでいただきたい。



リー・フーショウの指令にYES。当然だね。



フェイシャンの申し出にもYES。まだまだ当然だね。

■YESマンの誓い

大体が人の言うことにいつも反対ばかりの天の邪鬼で、子供の頃から損ばかりしている俺が、いつまで"YES"と言い続けられるかというかなりの難題に挑戦するわけだが、現状ではどんなエンディングが待っているのか、想像もつかない。なにせ『魔剣X』の完成版での最初のプレイだ。

このコラムのタイトルを見ると"寅さん"のパクリ見え見えで「アッシ」とか「結構毛だらけ猫灰だらけ」とか言うのもナニだ。マドンナの相模桂やタコ社長の相模所長やサクラのアン・ミラー等、ゲーム的にもワキも"寅さん"を多分に意識しているが(そんな訳ないか)、金子さんのイメージだと"緋牡丹お龍"だしなぁ (インタビュー参照)。みんな勝手に『魔剣X』の世界を遊んでいる。『魔剣X』ってテーマ的にきちんとしたものがあるが、それを無視して遊んでも面白い。

本当のシナリオは各自で楽しんでもらうとして、マイテーマである"YESと言い続ける旅"を始めてみよう。あ、「このキャラクターをBJしますか」という質問もYESだ。徹頭徹尾YESマンだ。ったく先のことを考えると気が重いよ。

そう言えば甲子園でおなじみの西東京代表・桜美林高校の校歌のサビは♪YESYESYESとYESYESYESと叫ぼうよ、とまさに俺の今のテーマにピッタリだ。口ずさめば少しは気も楽になるかもな(そんなわけねーよ、とひとりボケツッコミ)。

まずは金沢研究所。アンドレイにBJした後のリー・フーショウの司令で最初の選択肢が。

「すぐに連中の後を追い、悪魔の計画を阻止するのだ」

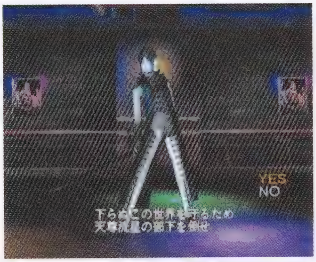
YES。

この辺は、別にどうってことはない。リンカードンでの稲葉をBJしますか、との問いにもYESだ。だから香港へ向かった。香港で出遭ったフェイシャンの申し出にもYES。だからタージマハルのシャージャを倒しに行った。

おそらく、普通に何の予備知識もなくプレイしている人は、近頃

の一本道RPGに慣れているだろうから、俺と同じようにシャージャをフェイシャンで倒しに行くんだろう。もうそれがイヤ。あぁ、あの病的な舌をベロベロさせてたアンドレイが懐かしい。もう彼とは遭えないのだ。彼はリンカードンの中でイマージュを抜き取られた人形のようにへたり込んでいるだけなのだろう。

『魔剣X』のYES／NO選択にやり直しが効かないということは、一度プレーした人ならわかっているだろう。ほんの少しの気まぐれで“NO”と答え、思わず封剣士を倒してしまった人もたくさんいるはずだ。だからといってその時々の選択を十分考えずに俺みたいにキメ打ちをしていると、そのうちもっと悲しい出来事が待っているに違いない。それでもケイと魔剣の旅は終わらない。プレイヤーが「やってもうた」と思っても、その選択した結果すらビジュアルメモリーに飲み込まれながら、先にどんどん進むしかないのだ。それが『魔剣X』なのだ、わかるか？ベイベ。



アムステルダムでラムロッドにYES。はいはい仰せの通りに。

■YESマンの迷い

モスクワ、ロンドンをとっととクリアし、アムステルダムへ。イスタンブールよりこちらを優先させたのは、ラムロッドをBJしたかったから。で、ウィーンのマルガレーテをBJしたいから。理由は簡単。俺はスピードのあるキャラクターが好きだからだ。指の動きの鈍い俺は、キャラクターのスピードに助けてもらわないとうまく戦えないのだ。あ、ラムロッドの命令にもムッとしながらも“YES”ですよ、お客さん。

でも、この辺からステージクリアごとにケイが話し掛けてくるようになる。アムステルダム・クリア後は、

「魔剣として生まれた者の宿命だから戦うの？」

YES。

ウィーン・クリア後は

「優れた人間だけの世界ならこんな悲しみもないのかな？」

YES。



ウィーン・クリア後にそんな質問を……。でもYES。

なんだかイヤな奴だ。はいはい言ってるだけなのに、ケイはどんどん悲しげになっていく。リヨンでバデレールをBJしてステージクリアした後も

「自分の幸せがなによりも大切でしょう？」

YES。

おいおい、本当に自分勝手で奢った奴だな、マキーナ。と、ゲーム中の自分の設定を無視した独り言が思わず出てしまう。あぁ、どうして私は魔剣なの？って優香、どうしてYESしか答えちゃいけないの!?とつまらないダジャレと共になぜか悩む俺。だんだんケイにシンパシーしてきたぞ。

で、スミス議員をBJした後、アテネへ。アキナスの申し出にも“YES”。またまたケイの質問、

「私の母さんもアキナスさんと同じ考えだったのかな？」

YES。

やっと“YES”が無理なく言えてほっとしたよ。ケイは、とっくにへ



リヨン・クリア後にもやっぱりYES。感情のない機械に成りきれば楽なのに。

たりこんじゃってるからな。だいたいやね、“NO”と答えてもらいたいために質問してくるなよ。俺が困るから。それはともかく本当に“YESマンは辛いよ”的な展開になってきた。これからのケイの質問にも“YES”と答え続けなければイカンのか、と少々重い気持ちになってきた。

でイスタンブールでバーリンカをBJした後に、再度アキナスでトランシルバニアへ。ここでもケイとの会話が登場

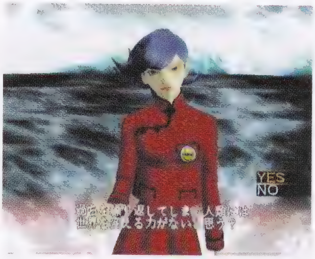
「過ちを繰り返してしまう人類には、世界を変える力がないと思う？」

YES。

「あなたも結局は天尊流星と同じなのね」

うあああ！　もうやめてくれぇ！　俺って本当にイヤな奴だ。天の邪鬼なんて言ってカッコつけるなよ。イヤな奴なんですよまったく。俺って誰？　俺はOui（仏語でYES）飯田？　それともマキーナ？　俺は俺はぁぁあぁ……。

（失神）



トランシルバニア・クリア後。ケイのためなのか封剣士のためなのかわからない。

■壊れたYESマン

取り乱してしまいました。いや、別にいいんですよ。八卦を倒し続けながら、ケイの気持ちも汲んであげられず、ひたすら封剣士の言いなりになっているだけの、主体性のない魔剣なんですよ。みなさんはこんな魔剣になっちゃだめですよ。あ、魔剣のせいにしましたね。そうですね、ポクチンのことなんですよね。そうなんです、卑怯者なんですよ、ポクチンは。

しかしですね、シシリーでマルカラを倒した後に、ついに……

「私たちの力で世界をよくすることはできないの？」

“テーマの神”よ、ごめんなさい。ついについに“NO（いや、人間だって捨てたもんじゃないよ……心の叫び）”と言ってしまいました。まさに“I can't stand it anymore”。人として人として！　金八センセーッ！　でももう遅かったみたい。バチカン・クリア後にケイはもう質問してくれませんでした。何かを勝手に決めたようです。

YESマンの旅は、それでもまだまだ続く。リスボン・クリア後にコウとカティが待っている。コウが

「天尊流星なんてどうでもいいからすぐに博士の所へ行くんだ」

はいはい“YES”。もうケイにも嫌われたみたいだし、どうでもいいんだ、ポクチンは。そしたらケイが

「だめよ、天尊流星を倒すのよ」

だってさ。さっきまでヘロヘロになってたのに、強い娘だね。カティまで

「この私からも頼む。天尊流星を倒してくれ」

もう天尊流星も八卦も封剣士もどうでもいいや、と思っていた俺は、ようやく気を取り直した。そうだ、俺はさすらいのYESマンだ。YESマンは人間の味方だ。ここで“NO”では魔剣が錆びる。で、行き先はカティの要求に応えてしまったのでメッカ。さあ打倒天尊流星だ！　でもメッカに天尊流星はいない。そうじゃないかとは思っ


あ、ケイはまだ生きている。よっしゃ天尊をぶっ飛ばせ！

ていたが。カティはやっぱりウソつきだ。

■帰ってきたYESマン

後は怒涛のブラジル～ワシントン～紫禁城コース。どうしてメッカ後にブラジルを選んだかって？　ケイと俺は、魔剣を通じてリンクしているのだよ。CPUを越えた愛とでも言ってもらおうか。そんな俺が、いきなりワシントンに行くわけがないだろう。コウがブラジルにいるギネス博士に頼んでケイを救おうとしているのに。……と、さっきまでヘタっていた人間の発言とは思えないこの変わりよう。

そして最終ステージ紫禁城で、天尊流星と対峙する俺。選択肢はもう出てこない。ケイはまだ魔剣のイマージュ世界で生きている。天尊流星とは何だかんだ言って戦うことになったし。

でもね、結局エンディングは、何だかいい感じになった。俺が途中で気を取り直したからだろう。……ん？　YESマンで行くと、結局はナイスなエンディングになるのか？　それともあそこの“NO”とブラジルに先に行ったことが、このエンディングに行くというフラグを立てることになったのか？　それはさっぱりわからない。わかりたい人は巻末の袋とじを参照して下さい。

今回のテーマでプレーした感想というか得た教訓は、何でも“YES”と答えると、時には嫌われちゃうぞ、ということだった。やはり“NO”と言える日本人であらねば、と再確認した俺であった。



焦るコウ。キミ、君の恋は実らないんだよ、俺様がいるから。

【イエスマンは辛いよ・進行フロー】

- リンカードン — 稲葉郷をBJ
- 香港 — フェイシャンをBJ
- タージマハル — シャージャをBJ
- モスクワ
- ロンドン
- アムステルダム — ラムロッドをBJ
- ウィーン — マルガレーテを倒してBJ
- リヨン — バデレールをBJ
- ロンドン — スミス議員をBJしてすぐにバデレールに戻す
- アテネ — アキナスをBJ
- イスタンブール — バーリンカをBJしてすぐにアキナスに戻す
- トランシルバニア — ダルを倒してBJ
- シシリー — マルカラを倒してBJ
- バチカン — レイを倒してBJ
- リスボン — 両方YES
- メッカ — ユースフを倒してBJ
- ブラジル
- ワシントン — ウィリアムを倒してBJ
- 紫禁城
- END

読む攻略

流星からの魔剣X

NOと答え続ける先にあるもの

by 米田崇

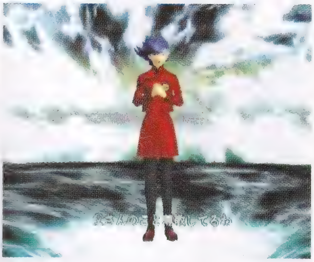
プレイヤーの意志を如実に反映させる『魔剣X』は、「あなた」を「魔剣」とするだけでなく、「魔剣」を「私」と捉えて楽しむこともできる。ここでは、何者にも囚われず、力だけを欲する魔剣となってシナリオを展開させていく。

リー・フーショウの誤算



貴様は私に、目的を果たすだけの力を与えてくれた。だが私は、貴様の目的通りに動くようには造られていなかったようだ。

ケイという存在



自らの運命を受け止めているのか、誰を恨む言葉も発しないことに好感が持てる。私が「私」でなければ、もう少しその運命にも意義が持てたのだろう。

■「私」という自我の誕生［金沢研究所］

私は「魔剣」。そう決められて造られ、存在する理由も目的も決められて造られた。だがそれは、私に「心」が与えられる前の、つまり「私」という存在がまだ無い時点での話である。

私は自らが人間にとって脅威の存在であることを充分に認知している。人間の脳を乗っ取り、その身体を意のままに操る力で、実は何事にも囚われずに生きることができるからだ。私には果たさなければならない使命はなく、呪うべき運命も持ち合わせていない。完全に自由な存在で、その自由の中で生き抜く力を秘めているのだ。

私は人間ではない。存在はもちろん、力も精神も、人間のそれを遥かに超越している。もし人間が私との共存を願うならば、人間は私を「神」という、自分たちにとって都合のいい存在に祭り上げることになるのであろう。その日まで、私は私であるための戦いを続けることにしよう。

■力への興味と欲求［タージマハル］

脆弱な肉体を拒否した私は、タージマハルという、いかにも人間らしく、かつ趣味の悪い建物を訪れることになった。己の力を外に誇示するために巨大な建築物を造って誇るとは、何と愚かなことだろうか。私の興味も力にしかないが、その力とは、個の武によるものである。よって、このような悪趣味な棺桶に好んで入る人間などを相手にしても、私は満たされない。

私が目覚めたあの時、おそらく人間の目から見ても奇異に映るであろう髪型の老人から、最強と呼ばれる剣士がモスクワにいること、封剣士見習いのフェイシャンが香港にいることを聞いた。まずはその最強の剣士を殺しに、モスクワへ急ぐことにしよう。

私の中に居る女も、モスクワへ急ぐことを望んでいるようだ。この女は、自分の精神世界においても、自分の容姿を美化することなく忠実に描く律義な女だ。ただ、私に心を与えてくれたことには感謝しているが、勝手に喋ってくれることには困っている。だが女も

気付いているだろう。私はこの厄介な存在を呑み込みはじめているのである。

■モスクワの女［モスクワ］

最強の剣士は、カティと名乗る女であった。大層な志と理想の元に生きているようだが、そんな御高説を聞くために貴様に会いに来たのではない。私の力を知るため、そして貴様を屠るために来たのだ。だが、それは今は許されないようだ。

私の中にいる女が、カティの言に触発され動揺している。どうやら父親のこととなると熱くなる性格のようだ。私の中に取り込まれながら、まだ他人に依存しようとする精神を理解することはできないが、ともかく私はこの女と共にある。カティとはまた遭う機会もあるだろう。

私にとって、物事を決める基準に善悪が介入することはない。善悪とは人間だけが持ち合わせている稚拙な感情で、今のためにあるものではなく、後世に残される筆を怖れる人間が口にするものであると考える。私にとって大切なことは、八卦と名乗る輩と封剣士の一族、どちらが楽しませてくれるかだ。

どうやらカティ、貴様らの方が私を楽しませてくれそうだ。八卦を倒すことはいつでもできそうだ。まずは、欧州に散らばっているという封剣士を根絶やしにしてやろう。

■同種の匂いがする剣士［アムステルダム］

アムステルダムの地下、クラブ「AEOLUS」にて封剣士の男と遭遇する。「欧州に潜入している天尊流星の部下を倒し、リスボンの港に来い」というカティからの伝言。相変わらずの命令口調に、あの女の”らしさ”を感じる。嫌いではない。だが敵は私が決める。

封剣士の男はなおも続けた。己の意志を捨てて八卦に立ち向かっている自分たちに協力しろと。だがそれは私には通用しない論理である。しかも私は感じている。貴様が私と同じ種の生物であることに。貴様は、私と武を競うことを求めている。私は貴様も嫌いではない。貴様のような人間こそ、私の器に相応しい。私をその身体に注ぎ込み、我が力となるがいい。

■弱まっていくイマージュ［リヨン］

女は未だに私を人間の論理で責め続けてくる。私は自らの力を知るために男を斬ったに過ぎない。父親を助けたいのは女の希望であって、封剣士を倒したのは私の意志によるものだ。女には希望する思いしかなく、それを叶える力はない。

しかもその存在は、すでにほぼ呑み込みつつある。かつては凛として立っていた女も、今はしゃがみ込んでいる。これは女のイメージであって、正しくは存在が消えかけているのだ。

だが良心の呵責という訳ではないだろうが、女の気持ちを無視し続けていくことに、どこか気が引けているのは確かだ。封剣士バデ

カティ現る



最強の封剣士カティ。モスクワにて私の武を奮わせた剣士。戦いの中にしか悦びを見出せない私に、最上の悦びを与えてくれそうな予感がひしひしとしたが、私の中の女がそれを許さなかった。

氷の化身・ラムロッド



剣士とはわかりやすい方がいい。余計な言葉は要らず、ただ力で語り合うのみ。

ケイの焦燥



私に期待するから、怒りもするのだ。最初から期待しなければ、そのように苛立つこともない。それとも、自らがあと幾許もないことを悟り始めたか。

レールは言っていた。「心あるゆえに苦しみや悲しみを知り、そして生きている証を得る」と。どうやら私も生きているらしい。それを気付かせてくれたことには感謝しよう。

■私を知ろうとする者［アテネ］

惜しい。実に惜しいぞ、アキナスとやら。貴様は私という異型なる存在を理解しようとし、そして知りかけている。だが、貴様も所詮は人間の域を出てはいないということか。運命、そして使命のために子を捨てても、私にはそれに引きずられているように見える。

思いを断ち切れなかった封剣士を葬り、アテネを去る。もう女は語らなくなった。思い通りにならない私を恨んでいるのか、それとも運命を呪っているのか。どちらでもいい。お前は私の中で絶えることになるのだ。それが人間が言うところの運命なのだ。

■再会、カティ［リスボン］

会いたかったぞ、カティ。同居する女は、まだ私の中で絶えていないが、もうすでに私を乱す存在ではなくなっている。天尊流星とやらに与する気はないが、そう表現することで貴様が私の敵となるならば、そう答えてやろう。

だがなぜ、その少年を私の前に立たせるのか。怒りや愛情が私を倒す脅力となるはずはない。そんな貧弱な少年を私に当てて、貴様は何を欲しているのだ。

情に訴えようとしているのなら無駄なことだ。貴様と斬り結べるのなら、喜んで斬り殺してくれよう。そして少年よ。君は我らが戦いに生け贄として捧げられるのだ。光栄に思うがいい。君が慕う私の中の女も、すぐに君を追いかけることになるだろう。寂しがらずに逝くがいい。

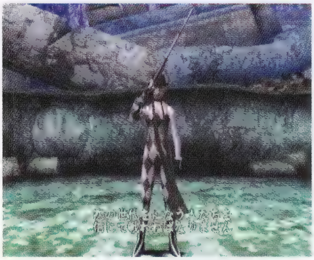
■女たちの最後［リスボン］

いよいよカティとの死合いとなる。だが最強と謳われる剣士とはこの程度か。私に何ら悦びを与えることなく果てたカティよ。その腕で最強と言われ、貴様も嬉しくはなかったろう。私も、何か戦う目的を無くしてしまった気すらする。

ただひとつの望みは、封剣士たちが必ず口にしていた天尊流星という存在。天尊流星という人物は、私を凌駕するほど強いのか。それを確かめることにしよう。天尊流星の正体がメッカにいる八卦であることは、カティから聞いている。私を満足させることなく果てたカティよ、我が身体となって、我らの武の行き着く先を共に見ようではないか。

そして、ついに女が力尽きて落ちた。私の中に吸い込まれるように落ちていった。しかし女は私の中で死んだが、死とはそもそも消え去ることなのか。すでに崩壊しているのはずの女の精神世界が最後まで見えた。私には、女は死んだが、消えたわけではないように思える。私が滅びない限り、女も消えることはないように思える。

子を捨てた女



全てに囚われない私にとって、何かを守ることが強さとなるのか。それとも、守るものを捨てることが強さとなるのか。それは私には理解し得ないことなのだろう。

少年の抵抗



私に敵わぬことは、むろん百も承知であったろう。にも関わらず、少年は私に向かってきた。彼が私に剣を向けた本当の目的は何だったのだろうか。

悦びもなく……



封剣士最後の砦であったカティは、私の中にいる女にとっても最後の望みであったのかも知れない。

■盤古の力に挑む［メッカ］

天尊流星が潜んでいるはずの宮殿。だが、ここに天尊流星はいなかった。天尊流星は、ひと足先に西へ向かったらしい。ここに残っていたのは、天尊流星を太極と崇めて呼ぶ男だけであった。この男が私を満たしてくれるとは思えない。話だけは聞いてやろう。

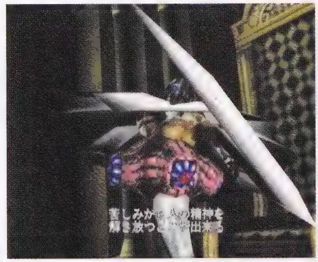
確かに、人間の戦いのルールや歴史とは、この男の言う通りだろう。一方が他方を悪と呼び、それがお互いに覇を争って、勝利者が善となって歴史となる。だが、私は貴様にも、そして天尊流星とやらにも指図される覚えはない。

人間の精神をも操ることのできる天尊流星。その天尊流星でも畏怖する封剣士の長は、私が倒してやろう。だが、私と天尊流星が共にあることはない。封剣士を滅ぼしたのちには、盤古の力を手に入れた天尊流星を倒してくれよう。

■最強を駆逐した果てに［コンロン］

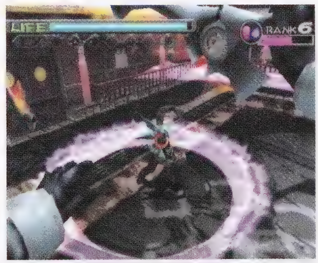
リー・フーショウ。この男こそが、間違いなく最強だ。その強靭な肉体から繰り出される技は、これまでの封剣士の力を遥かに超えていた。だが私はこの男の言うように、力を欲していたはずが、いつのまにか、その力の奴隷となっていたのだろうか。否、断じて認めはしない。力を呑み込んできた私が、その力に屈しているなどと。私の中の何が力に負けているのか。最強を倒し、天尊流星をも果たそうという私の中に、その言葉と、あの女の影が不安を残した。

天尊流星の正体



私が宮殿を訪れた時には、すでに天尊流星は西へ向かった後だった。こんな男を斬っても空しいだけだ。まずはコンロンへ向かうとしよう。

リー・フーショウ



最強だ。悦びと共に、初めて戦慄を覚えることができた。私と対等に渡り合うこの男も、もしや人間ではないのかもしれない。

【流星からの魔剣X・進行フロー】

- 金沢 — リー・フーショウの質問にNO
- リンカードン — 稲葉郷はBJしない
- タージマハル — クリアポイントから脱出
- モスクワ
- ロンドン
- アムステルダム — ラムロッドの質問にNO→YES
- リヨン — バデレールの質問にNO→YES
- イスタンブール
- アテネ — アキナスの質問にNO→YES
- リスボン — カティとコウの質問にYES→NO
- メッカ — ユースフの質問にYES
- コンロン — リー・フーショウを倒す
- END

読む攻略

50分間世界一周

最短攻略戦記

by 小里浩一

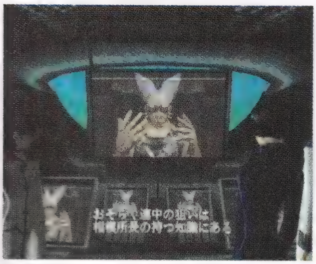
「魔剣って、敵と戦わなくてもクリアできるんだ」そんな言葉が発端になって始まった最速攻略戦記。アトラスの広報さんは「デバッカーたちの間で50分が最速クリアの壁」だという。この50分という壁を崩すために私は今、立ち上がった。

バズーカと相乗り



スイッチマークを確認して、すぐにスイッチを押す。バズーカと相乗りするとダメージを受けることもあるが、気にしない。

A連打がタイム短縮の鍵



イベントシーンの読み上げをスキップするにはAボタン連打が最適。ただ、動画と静止画でスキップさせるタイミングに差が出る。

■50分間で世界一周するために

50分間で世界一周……あの、フィリアス・フォッグが現実にいたらまた賭けをするだろうか？　ヴェルヌの『80日間世界一周』は遠い昔話になってしまったが、「冒険」という夢を残してくれた。そして、現代。『魔剣X』という新たな物語で、その夢に賭けるべく、噂の限界時間・50分間で世界一周をするという計画が今、始動する。

それでは冒険に出る前に、私が最初に立てた戦法、進行ルートを説明していこう。

まず、敵との戦闘は極力避けて、全力疾走でクリアポイントを目指す。最速クリアを目指すのであれば、ひたすら「逃げる」ことが一番の戦法。敵全滅部屋は、素早くクリアすればいいだけのこと。

そして進行ルートは、魔剣よりケイを助けるルートになる。このルートは、ほとんどのステージをアンドレイで進むルートになっている。紫禁城からはコウに、天尊流星との戦闘ではケイに強制BJするので、敵が強力になっても、イマージュを稼ぐことなく対応できる。

■金沢(00：00)

最初のエレベータでは、バズーカを気にせず、スイッチを押してエレベータに乗る。バズーカの攻撃を受けても構わない。

敵全滅部屋はふたつあるが、重要なのは最初の部屋。ソードブレイカー2体、バズーカ1体が出現する。まず、ソードブレイカーの縦斬りをガードして、カウンター攻撃。これが一番早い。次に、残ったバズーカに接近して、コンビネーションBをヒットさせる。強引に反撃してきたらガード。カウンター攻撃を出せばクリアできる。

アンドレイ戦では、まず突進斬りをかわす。背後にエクストラ攻撃がヒットすれば、アンドレイの体力を半分減らすことができる。

リー・フーショウの質問には「YES」と答える。方向キーを入れる時間がもったいない。Aボタン連打でメッセージを飛ばす。

これからのイベントシーンに言えることだが、動画（カラー）と静止画（モノクロ）では、メッセージを飛ばすタイミングが違うのだ。

動画では、1文字目からメッセージを飛ばせる。だが、静止画では3、4文字目あたりでないとメッセージを飛ばせないのだ。意外なところで障害が見つかった。後半に影響しなければいいが……。

■リンカードン(00:11)

移動スピードの速いアンドレイ。リンカードンからブラジルまでは、このスピードを駆使してひたすら突き進んでいくことになる。敵全滅部屋はひとつ。クロウ1体、ソードブレイカー2体が出現する。クロウの突き攻撃は待ってガードする。そして、カウンター攻撃をヒットさせる。残ったソードブレイカーは適当にあしらう。

最後の通路にいる稲葉郷にはブレインジャックしない。香港ルートだと時間がかかるからだ。よってタージマハルへ向かう。

■タージマハル(00:14)

シヴァ歩兵を誘導して、素早くスイッチ床に落とせるかが、このステージでの鍵になる。スイッチ床まで誘導したら、背面取りジャンプから通常攻撃をヒットさせる。スイッチ床が見えていれば、大きく弾き飛んだシヴァ歩兵を自然に落とすことができる。

香港でフェイシャンをブレインジャックしているわけではないので、八卦シャージャとは戦えない。素直にモスクワへ直行する。

■モスクワ(00:16)

このステージで出現する鳥型爆撃機には要注意。LIFEが低いアンドレイ。こいつの直撃を喰らうとひとたまりもない。鳥型爆撃機が飛んできたら、カニ歩きかジャンプによる飛び越しでかわす。

敵全滅部屋はひとつあるが、特別な倒し方はないので、第3章に載せている攻略パターン(P103参照)で倒す。

クリアすると、香港、イスタンブール、ロンドンへのルートが開通する。最速ルートはロンドンなので、すぐさま直行する。

■ロンドン(00:21)

最初の大きな扉の正面にある壊れた階段。実はジャンプすれば登ることができる。これを利用すれば、大幅なショートカットになるだけでなく、BS改造兵・犬とも戦わなくても済む。

敵全滅部屋はひとつで、BS改造兵・男が1体出現する。画面がブラックアウトしている間に方向キーを↑に入れておくと、あっという間に接近できる。しかも、BS改造兵・男は接近したのに気づかずに、しばらく動かない。すかさずオートフォーカスでロックオンして、弱点である側面から連続攻撃をヒットさせればいい。

■アムステルダム(00:23)

敵全滅部屋はふたつ。どちらもBS改造兵・女1体、BS改造兵・犬2体が出現する。BS改造兵・女は、背面取りジャンプからジャンプ攻撃をヒットさせる。その後、背後に接近すると振り向き攻撃をし

移動スピードが速い



ブラジルに到着するまで、アンドレイにブレインジャックして進む。彼の移動スピードの速さを活かして、逃げに専念する。

壊れているのに、あ、登れる



この階段は壊れているように見えるが、実はジャンプすると登れる。ショートカットするだけでなく、BS改造兵・犬もいない。

最大の壁!　敵全滅部屋



この部屋は、戦闘能力の低いアンドレイにとって最大の試練になる。なるべくダメージを受けずに、素早く倒すしか方法はない。

てくるのでガードする。この攻撃にはカウンター攻撃が出せるので、ヒットさせれば倒せる。

封剣士ラムロッドがいるが、戦闘をしていないのだからブレインジャックのランクが足りているわけがない。リヨンへ直行する。

■リヨン(00:27)

封剣士バデレールの質問には「YES」と答える。メッセージはAボタンを連打して飛ばす。これで、リスボンへのルートが開通する。

敵全滅部屋はふたつあるが、説明が必要なのはふたつめの部屋だろう。まず、この部屋の前にあるスイッチ部屋で、攻撃力アップアイテムを取っておく。ふたつめの敵全滅部屋にはモスギャングが2体出現する。モスギャングが突進してくるのを待って、飛んできたところを連続攻撃で倒せばいい。エレベーターから降りてくるグレネードは無視。すぐにエレベーターに乗ってスイッチを押す。

ケイの質問には「YES」と答える。だが、方向キーを下に入力する時間が無駄なわけではなく、エンディングを確定させるためだ。

■リスボン(00:33)

敵全滅部屋はひとつ。クロウ8体、グレネード1体が3つのグループに分かれて出現するというものだが、アンドレイの能力でここを乗りきるのはとても難しい。まず、1、2グループ目のクロウ3体は、突進斬りをガードしてカウンター攻撃で倒す。3グループ目のグレネードとクロウ2体には、まず橋の下でクロウ達と戦う。これでグレネードの手榴弾は飛んでこない。クロウを1体倒すと、グレネードが出現する。グレネードの手榴弾に気をつけて、残りを片付ける。この部屋さえクリアすればアクションシーンでの問題はない。

封剣士カティ、コウからの質問には「YES→NO」の順序で答えると、ブラジルへのルートが開通する。

■ブラジル(00:39)

敵全滅部屋はひとつもないが、唯一の障害といえるのが浮遊機雷の存在。ダンジョンを通過するタイミングさえ良ければ、一度も戦うことなく進める。浮遊機雷が邪魔なら、遠距離からエクストラ攻撃をヒットさせればいい。また、火炎放射する浮遊機雷の横を通り抜けるのは至難の技。火炎放射が終わるまで待つしかない。

ギネス博士の質問には「YES」と答える。これで、ケイを救出するルートが確定する。ここでコウに強制ブレインジャックする。

■紫禁城(00:44)

このステージでは、魔剣よりケイを助けるルートが確定している。よって、ステージ最初の敵全滅部屋3つは飛ばすことができる。

浮遊大陸で次の足場に移るには、足場が来るのを待つしかない。敵が数体出現するが、全滅させる必要はない。隙を見て次の足場に移るだけでいい。

唯一の敵全滅部屋ではダンサー2体と戦う。どちらか1体を集中して倒せば、割と素早く倒せる。ダンサーはジャンプ移動するので、オートフォーカスを解除されないように注意すればいい。この先すぐに体力回復アイテム（完全）があるので、思う存分暴れられる。天尊流星との戦闘では、ケイに強制ブレインジャックする。金沢の時とは違い、後期タイプの彼女は、大きくパワーアップしている。天尊流星の攻撃パターンはランダムなので、素早くクリアするのは運任せ。弱点の背中に攻撃を集中させれば時間は短縮できる。

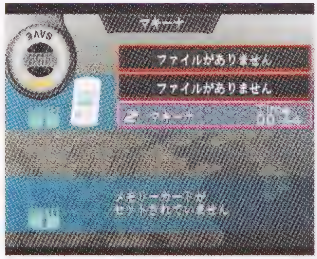
盤古虫は、腹を見せた時にエクストラ攻撃を3発ヒットさせることが可能。こいつも攻撃パターンがランダムなので、素早く倒せるかどうかは運任せだが、これを繰り返して倒す。

■はたして、50分間で世界一周はできたのか?

クリア時間を見ると、52分……残念ながら、50分間で世界一周する夢は果たせなかった。綿密な計画を立てて挑んだ旅だったが、イベントシーンでメッセージを飛ばすタイミングが違うという、予期せぬ障害をクリアできなかったのが悔やまれる。

私の世界一周は不本意な結果で終わってしまった。恐らくこれが今の限界だろう。これを読んだ人達の中に、50分間世界一周を完遂できる強者の到着を待つことにしよう。

紫禁城到着タイム44分



紫禁城に到着した時のタイム。捏造できるので信頼性は薄いが、クリア時間を証明するものなので、あえて載せている。しかし、左の記事に捏造は断じてないことは、神に誓ってもいい！

【50分間世界一周・進行フロー】

- TIME 00:00 金沢 — 八卦アンドレイに強制BJ
- TIME 00:10 リンカードン — 稲葉郷にはBJせず。タージマハルへ直行。
- TIME 00:14 タージマハル — 素通り。モスクワへ向かう。
- TIME 00:17 モスクワ — 3ルートが開通。ロンドンへ向かう。
- TIME 00:22 ロンドン — 素通り。アムステルダムへ向かう。
- TIME 00:24 アムステルダム — 素通りしてリヨンへ向かう。封剣士ラムロッドは無視。
- TIME 00:27 リヨン — バデレールへの返答は「YES」。リスボンへの道が開通する。
- TIME 00:33 リスボン — コウ、カティへの返答は「YES→NO」の順番。ブラジルへ直行。
- TIME 00:39 ブラジル — ギネス博士への返答は「YES」。紫禁城へ直行。
- TIME 00:44 紫禁城 — 天尊流星との戦闘。
- TIME 00:52 END

読む攻略

稲葉でGO!

—私が天尊流星を倒すまで—

by 田中賢吾

BJ可能キャラクター多しといえども、封剣士・八卦どちらにもまったく人間関係を持たない唯一の一般人、稲葉郷。能力値的には最低ランクのこの男で、世界の運命を左右する一連の戦いをどこまでやり通すことができるのか!?

香港



立て続けに3匹ずつ、同種の敵が出現するハイウェイ上での戦い。囲まれないようにして戦うのは基本だ。

タージマハル



シャージャのタックルはガードしてしまうと距離が離れて反撃ができない。ガードよりも避けるようにする。

■最初に

稲葉は弱い。ほかのBJキャラクターの封剣士や八卦たちの経歴を見てほしい。それらは、荒行で身体の一部を失ったとか、マフィアの麻薬王であるとか、尋常でないものばかりだ。それに比べて稲葉は、飛行機のパイロットはさておき、その前は百科事典のセールスマンをしていた、という程度の設定しかない。住宅ローンをこれからも返済していかなければならないこの男が、超人だらけの『魔剣X』の世界を渡り歩いていくのは並大抵のことではないのだ。だからこそ、稲葉で全ステージのクリアと、全てのボスを倒すことを目指す。それが強者ゲーマーの生きる道ではないか!　そのためには……

1.体力がないので、とにかく敵の攻撃をくらわずに避けていく。
2.貧弱な攻撃力を補うために、手数で勝負していく。
3.ザコ敵とは無理に戦わず、逃げられるところは、全て逃げる。

以上の3点を限界まで切り詰めていかなければならない。果たして、人間(稲葉と私)にはどこまで可能な業なのだろうか?

※電子ロックを解除するためにほかのキャラクターで一度入らなければならない場所は、そのルールに従う。その後稲葉で入り直した結果のみを記述する。各ステージ入場条件は、第3章を参考のこと。

■香港

リンカードンで稲葉をBJして到着するのは香港だ。ここからようやく稲葉を使えるようになる。出現する敵は、三業会の下っ端のザコばかり。ステージ終了直前の高速道路上での大量の敵と戦う以外は逃げることができるため、クリアするだけなら特に苦労するということはない。ここで出てくる敵は三業会バズーカ以外は全て100%の確率で感電させられる。稲葉の通常攻撃の持つ「敵を感電させて麻痺状態にさせ、その間は一切の行動を封じる」という能力を活かした戦法を練習するには最適のステージだ。

■タージマハル

ザコのシヴァ歩兵は倒さずに穴に突き落とすことで扉が開き、先に進める。待ち構えるボスの八卦シャージャに対しては柱を背にし

て、リング攻撃を垂直ジャンプで避け、突進してくるのを待つ。シャージャの突進を横に避けると、シャージャは柱に頭をぶつけて気絶する。この時は攻撃のチャンス到来だが、シャージャは100%感電させられるわけではない。よって、より多くダメージを与えられる前進攻撃からのコンビネーションBを使う。50回攻撃をヒットさせるとシャージャは倒れる。

■モスクワ

ここは感電が効くザコ敵のオンパレードだ。この中では、三業会キャノンが、強力な攻撃を持ち、手強い。だが、その体力の多さを逆手にとり、感電攻撃からもう一度感電攻撃をヒットさせてずっと麻痺状態にさせるという、手作りのコンビネーションを試すには良い練習台となる。この時、敵の痺れが解ける瞬間を狙わなければ、かえって早く麻痺が解けてしまうので、タイミングを覚える必要がある。

ステージ最後には三業会グレネードとの強制戦闘がある。手榴弾が恐ろしいので、まずは撃ってこなくなる距離まで近づき、背面取りジャンプを使って、背後を取る。背後からは、コンビネーションBを2発だけヒットさせられる。75発攻撃をヒットさせることでグレネードを倒すことができる。でも、ザコで75発ですよ……。

■イスタンブール

スイッチ部屋でのマウストラップに対してはオートフォーカスしてからアナログ方向キー↓を入れっぱなしにして攻撃することでガードしつつ攻撃。1匹ずつ慎重に片付けていく。それ以外のマウストラップはジャンプで飛び越えて無視して進むのがよい。

ここでは強敵のゴーレムが多数出現する。これらゴーレムから、いかにダメージを負わないで逃げられるかが、クリアするのに重要な要素だ。脇をすり抜けていくのもいいが、背面取りジャンプで飛び越えてから、攻撃せずに立ち去ることで確実に逃げられる。

地下でゴーレム2匹と強制戦闘になる場所がある。ここでは2匹の攻撃を同時にガードできるように正面の視界に2匹とも入るようにしておく。大振りの包丁攻撃をガードしたあとに、コンビネーションBをヒットさせて、少しずつ体力を削っていくのだ。1匹倒すのに44発の攻撃を要するが、このとき、片方を攻撃している間にもう一方に攻撃されないように常に気を遣わなければならない。片方さえ倒してしまえば、安心して残りのゴーレムに背面取りジャンプを使うことができる。こうなると倒すのも早い。

■アテネ

出てくる敵はイスタンブールと同じだが、ザコに強制戦闘がないので、全て戦わずに逃げきることも可能だ。

ボス戦では、封剣士のアキナスと戦う。アキナスは距離を取ってから、右手をあげてパワーをチャージし、竜巻を撃ってくる。これに対してはアキナスをロックオンした後、横に動きつづけることで、竜巻を全て回避できる。竜巻を撃ったあと、アキナスはこちらに突っ込んでくるが、これも横に避けられる。避けた後のアキナスは、背中を向けて無防備な姿をさらす。この瞬間が確実に攻撃できるチャンス。この手順

モスクワ



グレネード戦のキモは、相手に近づくまで、投げてくる手榴弾を完全に避け切ることだ。

イスタンブール



稲葉の体力のなさから、ゴーレムといった攻撃力の高い敵に対しては、特にガードを固めなければならない。

アテネ



アキナスの竜巻は威力が大きく、ガードもできない強力な攻撃だ。しかし、それをしのげば攻撃のチャンスが訪れる。

トランシルバニア



武器のリーチが短いので、ダルに攻撃するときは素早く接近しなければならない。すぐにガードもできるようにしておく。

ロンドン



BS改造兵・男のように必ず感電してくれる敵は稲葉の敵ではない。ただし、敵が複数の場合は、注意する必要がある。

アムステルダム



ラムロッドの氷塊をくらうと、しばらくの間、動きが取れなくなる。しかし、この場合に攻撃されても即死することはない。

を繰り返し、130発ヒットすればアキナスを倒すことができるのだ。

■トランシルバニア

アイアンメイデンは、全部無視して進む。シャンデリアに飛びのって通路を開けると、ゴーレム2体が出現する。これは横をすり抜けて通過、一直線にボス部屋へ向かう。ここで少しダメージを受けても、ボス部屋の前にある回復アイテムで回復できるので安心だ。

ボスのダルに対しては、まず、中央にある時計盤の4面をそれぞれ攻撃すると、姿を隠しているダルが現れる。ガードを意識しつつ、おもむろに近づき、ダルがウイルスを投げようとする時を狙って攻撃。この手順を繰り返し、攻撃を250回ヒットさせると倒せる。ちなみに連打が200回を超すと、右親指はかなりつります。

■ロンドン

BS改造兵シリーズが初めて出現する。高台でスイッチを入れた後、地下に降りるとBS改造兵・男との強制戦闘が始まるので、その直前にある体力回復アイテム(完全)を忘れずに取っておく。感電が100％効くので、通常攻撃をタイミングよくヒットさせるだけで勝てる。感電効果はないが、前進攻撃の1発目のみのヒットを繰り返すのだけでも倒すことが可能だ。この強制戦闘以外の敵は全て足で逃げきることもできる。

■アムステルダム

建物の中のスイッチをいれた後に出現するBS改造兵・男を無視し、別の建物の中に入とBS改造兵・女との強制戦闘になる。正面から攻撃してもガードされてしまうので、敵の攻撃に合わせて背面取りジャンプで背面を取って攻撃。背中からの攻撃は1発ずつしか入らないが、何回も地道に繰り返すことで倒せる。

ボス戦では封剣士ラムロッドと戦う。ラムロッドは、離れた距離から一気に飛びこんできて斬りつけるか、飛び道具の氷塊を撃ってくる。これに対しては、ラムロッドをロックオンし、常に右に横移動することで両方とも避けられる。左に避けようとしても、ラムロッドが突っ込んできた時に斬られてしまうので注意したい。避けることに成功すると、ラムロッドは背中を見せた状態になるのでそこを攻撃。これを100回繰り返すとでラムロッドは倒れる。

■ウィーン

BS改造兵・女が3匹いるが無視して劇場の中へ行く。マルガレーテと戦う前に、まずは彼女が操る木馬との戦闘が始まる。木馬がレーザーを撃つ間に、壁の死角を利用して木馬の後ろに回りこみたいが、稲葉は足が遅いので、レーザーを見てからでは避けられない。あらかじめ、レーザーを撃つタイミングを予測して動くしかないのだ。木馬で攻撃を受け付ける場所は唯一、背面のみ。木馬には電撃が効くので、通常攻撃を完璧なタイミングで連発しさえすれば、なにもさせずに倒してしまえる。木馬は200回の攻撃で倒すことができる。木馬の残骸からは、八卦マルガレーテが登場。彼女は弾を撃ってから、ものすごい俊足で逃げまわる。後ろから追いかけても絶対に追いつけないので、逃げる方向に先回りするようにして動くこと。追いつくと弾を撃っ

てくるので、これを横に避けながら近づいて攻撃だ。80回ヒットさせるとマルガレーテは倒れる。

■リヨン

モスギャングが大勢現れるが、無視してバデレールのいる部屋へ向かう。ボス戦として封剣士バデレールと戦う。強敵とも言えるバデレール、離れていると連続して電撃を撃ってくるが、決して当たらないように。左右に細かく動いて避けると、次に突進してくるので、これも横に避ける。その時背中を見せているので、すぐさま攻撃。これが唯一の攻撃チャンス。100発の命中で倒すことができる。

バデレールを倒した後、出口を目指して進む。モスギャングと強制戦闘になるところでは、燐粉を飛ばした後の突進を避けると隙ができるので、そこを通常攻撃で攻撃。モスギャングには感電が100%効くので麻痺状態を途切れないように攻撃すれば簡単に倒せる。

■シシリー

ここに出てくるザコのモスギャングとは強制戦闘がないので、とにかく逃げながら進む。逃げ切れずにダメージを受ても、マルカラの部屋の前に体力回復アイテム(完全)があるのでここまで耐える。

ボス戦は八卦マルカラとの戦い。ステージの外にまで弾き出される恐れのあるヒップアタックを警戒しつつ、ある程度まで接近してから斧の攻撃を待つ。斧攻撃をガードした後、近づいて通常攻撃を叩きこめるのだ。マルカラは100%感電するので、麻痺が途切れないうちにタイミングよく攻撃をヒットさせていく。こうすることでボスといえども、全く攻撃をくらわないで倒すことが可能だ。稲葉であることに喜びを感じる瞬間といえる。こうして350回(我ながらよくやった)攻撃を続けるとマルカラは倒れる。

■バチカン

ザコのメシア教信者とはすべて強制戦闘となる。正面から近づくと鎌で攻撃してくるので、横に移動して避け、ガラ空きになっている側面に攻撃。80回の攻撃でメシア教信者を倒せる。

ボスの八卦レイに対しては、レイが地上に立っている時に、背面取りジャンプで背後に回りこむ。この時、背中を攻撃しても天使の羽でガードされる。攻撃できるのは、レイがこちらを振り向いて正面になる瞬間だけ。この瞬間の勝負に140回勝てば、レイを倒すことができる。

■リスボン

最初の階段を下りた広場で、三業会クロウがたくさん出てくる。ここではガードしてからのカウンター攻撃に徹するだけでしのげる。だが、クロウたちと戦っている最中に三業会グレネードが橋の上から手榴弾の雨を降らしてくる。クロウを相手しているときに手榴弾を投げられると、死角からの攻撃となり、対処が非常に難しい。対処法は、細かく左右に動くこと。手榴弾をかわしつつ、目の前のクロウを一体ずつ倒していく。クロウの数が残り1体になれば、グレネードは上から降りてくるのだ。

ステージをクリアーするとカティとコウが現れて選択を迫るが、特定

ウィーン



レーザーが速いので、背中を取るまでは大変だが、一度背中から感電させると木馬が死ぬまで攻撃できる。

リヨン



バデレールは強敵だ。電撃をかわしきるのは至難の技だ。下手に近づいても蹴り攻撃が怖い。チャンスを見極めろ。

シシリー



斧攻撃を待って隙を見つけるのが、マルカラ戦の基本だが、下へと押し出すヒップアタックが最も怖い。

の条件がそろうと、この場でふたりと戦うことになる。

先鋒はコウだ。様子を見てガードを固めていると、コウからへっぴり腰で剣を打ちこんでくる。キレが全くないので、余裕でガードし、そこから通常攻撃で反撃。体力はあるが、はっきりいってコウは弱い。100回攻撃すると、コウは倒れる。コウの次は封剣士カティだ。こいつはコウと違って手ごわい。剣を上に構えた途端、剣をまっすぐに伸ばして突いてくる。正面に立つとその突き技を頻繁に出してくるので、それをガード後、カウンター攻撃が決まる。このカウンター攻撃を70回ヒットさせれば倒すことができるのだ。

■コンロン

山腹の狭い一本道を進んでいくと、封剣士兵・男が多数現れる。これだけの数をいっぺんに相手するのは無理なので、全て振りきって洞穴の中へ逃げ込むのだ。中に回復アイテムがあるので、途中で受けるダメージはこれで回復。洞穴では封剣士兵・女2体と強制戦闘になる。下手に動き回ると地面の溶岩を踏んでダメージを受けるので、壁を背にして封剣士兵・女の突進系の攻撃を待ち、ガードした後に前進攻撃で反撃。30回攻撃をヒットさせればいいが、溶岩に落とされることもあってかなりつらい戦いだ。再び山腹で封剣士兵・男たちの集団と出会うが、先ほど同じく無視して進む。

コンロンの最後には封剣士の長老、リー・フーショウが待っている。リーは姿を消しながら移動し、再度出現する時に手刀を放つ。これをガードした後、すぐにカウンター攻撃で返していく。これを300回繰り返すことでリーを倒せる。300回……がんばれ！

■ブラジル

三業会アマゾンには電撃が100%効くが、攻撃をヒットさせても姿を消してしまう。連続してダメージを与え続けることは難しい。複数で囲まれて攻撃されるとあっという間にやられるので、戦うのを避けて先に進む。

シナリオの分岐次第では封剣士カティと戦うことになる。その前哨戦の封剣士兵・女2体との戦いでは、コンロンステージとは違って溶岩がないだけ楽といえる。飛びこんでくるところをしっかりとガードして前進攻撃をヒットさせていくことで倒すのだ。カティ戦では、とにかく離れないように張りついて、炎の独楽を連射する遠距離攻撃をさせないようにしておく。そして、突きを撃ってくるのを待ち、ガードしてからカウンター攻撃で反撃。これが70回決まるとカティを倒せる。

■メッカ

ザコのモーターブラークとは強制戦闘がなく、またしつこく追いかけられることもない。火炎攻撃に注意して、脇をすり抜ければ逃げるのは簡単だ。多数出てくるモーターブラークをすべてかわし、長い迷路を駆け抜け、ひたすらにユースフの元を目指すのだ。

八卦ユースフは、ガード不能の火の玉の連射がもっとも恐ろしい。これに対処するために、大きく距離を取って横移動しつづけると、腹から長い触手を出して、ユースフ自身を軸に回転をしはじめる。このときにユースフに近づき、触手と同じ方向に回りながら何回も斬りつけ

バチカン



正面を向いたときが、確実に攻撃できるチャンス。レイ自身よりも、出現するメシア教信者のほうが怖いかも。

リスボン



クロウに対しては、待ちに徹して決して追いかけてはいけない。なによりも突きをガードしてからの反撃に徹すること。

コンロン



見習いとはいえ、まともに戦うと、ひとりでも手ごわい封剣士・男たち。逃げられるところは逃げるに限る。

ることができる。触手攻撃が済むと、再び距離を取って火の玉の連射に備えておきたい。この手順を繰り返し、350回(忍耐だ!)攻撃をヒットさせるとユースフを倒せる。

■ワシントン

廊下で警護する大統領側近ロボ(以下、ロボ)は、ミサイルを乱射してくる。多少、ミサイルを食らう覚悟で、ロボを無視して前進する。コンテナで次々に登場するロボは、その重みでコンテナを下げるので、素早く倒し続けなければならない。ロボがミサイルを撃つために腹部を開く時に、背面取りジャンプで後ろに回れば、弱点となる背中を攻撃できる。80回ヒットで倒せる。だが、稲葉の貧弱な攻撃力では倒すのには時間がかかりすぎ、沈むほうが速い。このままでは、いつまで経っても上のボス部屋にはいけない、と思いつつロボを倒していくと、16体目で打ち止め。何と総計1280発!!

ボスの八卦ウィリアムは、ザコのロボと同じ姿で戦いを挑んでくるが、同じ対処法で倒せる。ただし、こちらは250回ヒットでようやく倒せる。その後ウィリアムの正体とリング上で再戦。周りのロープには電流が流れていて、触れると痺れてしまう。ウィリアムの多彩なパンチ攻撃を左右に動き回ることで避けつつ、タックルで突っ込んでくるのを待つ。タックルを横に避けると電気の流れるロープに触って痺れるので、ここを狙って通常攻撃をヒットさせる。ウィリアムは100%感電するので、タイミングよく攻撃すれば、続けて5、6回ヒットできる。320回ヒットでようやくKOできた。

■紫禁城

このステージのみに出現する最強のザコ敵、三業会ダンサーに対しては、体当たりを待って横に動いて避ける。体当たりの前に口を開くので、いつ来るかはそれで判断できる。体当たりをかわされたダンサーは背中を向けて隙を見せる。それが唯一の攻撃チャンスだ。近づいて前進攻撃を2回ヒットさせる。それ以上攻撃しようとすると、ガード不能の尻尾攻撃で反撃され、体力の3分の1を失うので、バックジャンプで素早く距離を取る必要がある。これを150回攻撃をヒットさせるまで繰り返せば、ダンサーは死ぬ。このダンサーとの強制戦闘が6回もあるので、900発分の忍耐力と集中力が必要だ。

最終ボスの天尊流星第一形態との戦いは、剣を振り下ろす攻撃を待つ。これをガード、または横に移動して避ければ、近づいて前進攻撃をヒットさせられる。攻撃を400回ヒットさせれば天尊流星はその正体を現す。6つの球体が放つ弾は、攻撃力の低い稲葉でも通常攻撃で弾き返すだけで、ひとつひとつ潰していける。その後、天尊流星本体との戦いではロックオンしてひたすら中心の球体が点滅するのを待つ。その瞬間が唯一攻撃できる時。800回攻撃をヒットさせれば天尊流星は死ぬ。都合1200発。気が遠くなりそうだね。

後半での稲葉は、敵からの攻撃をくらう即、死を意味する。つまり、常に命をかけた綱渡り。『スペランカー』もしくは『ドラゴンズレア』だ。それでも、ガードを完璧にし、攻撃チャンスを全て逃さないようにすることによって天尊流星は倒せるのだ。それが結論。

ブラジル



アマゾンは麻痺しても、姿を消そうとする。強制戦闘ではないので、戦わずに逃げるべきだ。

メッカ



タイミングさえ合えば、モーターブラークの脇をすり抜けるのは可能だ。

ワシントン



命が惜しければ、確実に背面取りジャンプを成功させなければならない。

紫禁城

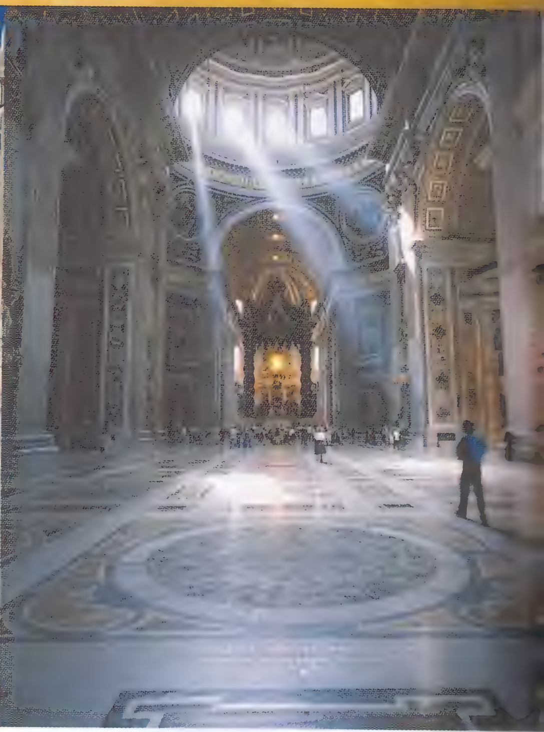


天尊流星と戦う前に、このダンサーとの戦いだけで神経が擦り切れてしまう。



新たなる地平線……









SPECIAL LONG INTERVIEW

魔剣Xの真実

チャレンジ。そして連綿と流れる世界観。『魔剣X』は新しい試みと『真・女神転生』シリーズより流れる世界観のテイストを、ドリームキャストという新しい舞台で融合させた快作だ。岡田氏がプロデューサー専任となり、新たにディレクターに橋野氏、シナリオに境氏というフレッシュなコンビを抜擢している点も新しい。イラストはもちろん金子氏。しかし彼のシュールで、ある意味ぶっ飛んだイラストを3D上で見せるという点ではまったくもって新しい。
世界を駆け抜けた魔剣に、彼らは何を託し、何を表現したかったのか、頁をめくれば、それは明らかになる。

取材・構成／飯田真佐史
撮影／飯田史代
写真協力／オリオンプレス
CGコラージュ／佐和健治





インタビュー番外編
登場キャラクターを大いに語る

※欄外では、ゲーム中に登場するキャラクターたちについて金子氏を中心に語ってもらった。かなりキワドイ発言もあるが、金子氏曰く「そういう芸風」らしいので、あまり気にしないで下さい。

―― まずはオープニングから登場するイベントキャラクターたちについて。相模所長、J.J.、アン・ミラー、フェイですね。

岡田 研究所のスタッフは説明役っていう目的で必要だったからかな。加えて相模所長はゲームの目標になるんで。同時にケイの父であれば、なおさらそうなりやすいし。

―― ルックスは？ 資料によるとイメージは誰々って書いてあるんですけど、そのイメージとあまり合っていないというか(笑)。

岡田 そうですね。所長はびっくりしたよね。これがケイのお父さんなの、みたいなね。

―― 『ゴジラ』('54年版)に出てくる芹沢博士みたいですね。

金子 マッドサイエンティストって言ったら、見た目あれしかないから(笑)。最初まともなの描いてたら、半谷さん(『ペルソナ2』のハンニャ校長のモデルになったアトラスの販売部部長)にそっくりになっちゃって(笑)。しかも『ペルソナ』より極悪な顔になっちゃって。で、境の設定を読んだらケイを目に入れてグリグリしても痛くないぐらい溺愛してるって。それでグリグリしたんです(笑)。

やりすぎたかなーって正直思ったんですけど。でもね封剣士とかいろいろ出てくるんですけど、やっぱ3Dでしかできないのって、欠損かな、って。ちょっとあったんで。

―― 体の一部を切り落とす設定というのは金子さんのアイデアなんですか。

金子 タンゲサゼンやザトウイチみたいに(身体の一部が無いことによる)リスクを負いながらも、常人以上の力を持っている者を表現したかったんです。

―― イメージがわかないもうひとりは金城武。

金子 え、金城武!?

―― フェイが金城武とあったんですけど。

金子 ぴったりやんけ。

―― 女に見えましたもん、最初。

金子 美形ですよね。

―― すみません、最初はカティが男で、あっちが女だって思ってました。金子さんの絵は、

(➡P190欄外へ)

主人公が魔剣

―― 最初に、基本的なところから。なぜ主人公を、人間とか意識を持った有機物以外、剣にしたのでしょうか。

岡田 剣を主人公にするという企画が最初にあったんじゃなくて、ゲーム中の主人公的キャラクターを変えていきたい、という発想があったんですよ。武器をどういう扱いにするかという問題で、最初は店を作るか作らないかって話があったくらいですから。そこで強い剣を買っていくという設定で。でも、お店があれば結局それを買ってって主人公キャラクターを変える意味がなくなるし、それに既存のゲームみたくなっちゃうから。そういうんじゃないよね、っていう話になりまして。

橋野 当初の企画案の中ではゴチャゴチャとショップだとかアイテムだとか、RPGが持ってるような要素がまだありました。『ソウルハッカーズ』の制作が終わった頃ですね。

―― 当初は、そういうRPGテイストで企画していた、と。

岡田 自分としては、『真・女神転生』シリーズ(以下『女神』)を作っていく中で、戦闘をリアルタイムでやるとどんな感じなのかな、とはずっと考えていたんですよ。そういう意味では『女神』はRPGという概念にある程度縛られてた。そこから脱却するために、まずは視点を変えよう、と。 またそれがリアルタイム3Dゲームっていうと、ガンシューティングを思いつきますけど、それとの差別化を図る際のキーワードが、接近戦だったんです。ならば剣がカギになるだろう、と。

―― それは魔法ではなく直接攻撃のものである、と。

岡田 当初は魔法的な部分も一切排除していました。

橋野 ディレクターとしての最初の仕事は、それらの発想を具体的に企画案として出すことでした。リアルタイム性の強いものを。自分視点っていう話はそのときには出てませんでしたが、ガンシューティングというノリじゃなくて接近戦で、と。主人公が剣という具体的な話はなかったんです。かなり無理な注文っていうとあれですけど(笑)。なんか試された感じがしましたね。

金子 試されてたんだよ(笑)。僕的なイメージには剣とか刀とか。仁侠ものとかをやりたいってのがあったから。剣をテーマにした話の中でね、ほかにも西遊記っぽいやつとかも出てたんだけど。でも僕的には仁侠で(笑)。

―― そういう議論の末にじゃあ剣を主人公にしよう、ということになったんですね。

橋野 剣と言えば武器を代表する、要は神のシンボルになってるも



OKADA, Cozy
岡田耕始

■担当：プロデューサー
■ 好きなキャラクターとその理由：ケイ＞相模広光に対しての愛の深さ
■ユーザーに対して
・特に注目して欲しい部分：全部です。
・『魔剣X』で訴えたいこと：あなたならどうしますか？
・メッセージを一言：何回もプレイしてもらって始めて「魔剣X」をわかってもらえると確信していますので懲りずに遊んでください。



KANEKO, Kazuma
金子一馬

■担当：キャラクター及びモンスターデザイン
■好きなキャラクターとその理由：カティ＞サーカスの団長だから
■ユーザーに対して
・特に注目して欲しい部分：キャラクターのコスチュームかなぁ～
・『魔剣X』で訴えたいこと：イマージュ（イメージ）がパワーですよ。と言うこと
・メッセージを一言：魔剣Xに触れることで、みんなに良い5分後が訪れるよう、イメージしてくれ！

(P188欄外より)

結構ユニセックスですからね。男に見えて、女にも見えるって多いんで。

金子　金城武が描けなかったんで(笑)。難しいんですよね。ある意味コミックの世界じゃないですか、ゲームのキャラクターって。あまりにも普通な人が出てきちゃっても、封剣士とかのデフォルメにならないし。で、ああいう感じになっちゃったんですけど。まあ、とにかく逆にすぐ殺されちゃうんで、おめでたい模様をいっぱい付けて、って感じですかね。

――　リー・フェイチャオが封剣士になるために、もぎとったものって何ですか。

金子　ああ、これは五臓六腑が、内蔵がないんですよね。

――　1個もない?

金子　1個もないんで、イマージュで消化してるんですね。あ、彼は便はしないんです(笑)。

――　カティが子宮でしたっけ?

金子　女を捨ててると思ったから。だから入れ墨入れて。セクシーな部分を排除して。

――　山城弘。これはケイが女だからボーイフレンドがいるだろう、ということですか?

境　ヒロインを守ろうとするヒーロー的存在を置きたいというのがありまして。

金子　後はまあ、回りがどうしても研究所の人間ばかりになっちゃうんで。外から介入する人間がひとりいるだろう、と。後は、ちょっとやさ男でボンボンっていう設定が良かったですね。ティーンエイジャーで。ケイよりもガキっぽく見えるあたりは、あの年頃ですからね。

――　持ってる剣が竹刀っていうのもけっこう笑っちゃうんですけど。

金子　でも、これはマンガの『風魔の小次郎』の影響が結構あるかもしれない。木刀でなんでも斬っちゃいますからね、あれね。

――　でも、木刀と竹刀は、また違うでしょ。

金子　でも、木刀からエナジーがブーンって出るからね。じゃあ、ああいうのもありだろう、と。だって、魔剣自体も刃物で斬るわけじゃないですから。あの赤いとこからイマージュ粒子が出てですね、コーティングされて。それによってイマージュを斬る、もしくは物質を破壊することができるんで。そういう意味では竹刀でも全然OK。気で斬るんです。

――　そうか。だから武器形態はスミス博士の鉄球にしても魔剣が宿ってるということですよね。稲葉の場合はスタンガンですしね。ところで、稲葉は最初、開発中には倒してブレインジャックするはずだったのに、どうして完成版

(➡P192欄外へ)

のです。実は力の象徴というテーマもあったので、剣を主人公にしようという話になって。

金子　リアルタイム、接近戦、キャラクターを変える、それだけじゃ分かりづらい。で、アイデアを橋野にふっていく中で、剣を主軸にするならキャラクターをどうするか、ってところでブレインジャックが。それにリアルタイムに対応するためにあくまでもゲームとして、という観点からオートフォーカスという発想が同時に出てきたんですよ。後者なんか実際の戦いならありえないじゃないですか。

岡田　動きの部分とブレインジャックは、キャラクター性を持たせる時に同時に上がってきたんだよね。

橋野　そうですね。最初に岡田から、ドリームキャストで新しいゲームを作りたいっていう話を聞いたすぐ後に。その時にアトラスならではの、『女神』のシステムとかにはこだわらないけども、培ってきた世界観みたいなのはぜひ表現したいという話もあったんです。それで剣を主人公にするというアイデアを提案したんです。

昔から中世ファンタジーなどに魔剣のようなものは当たり前に出てきて、その絶大な力のために、関わった人の運命が変わっちゃったりするんです。愛する者を殺さなくちゃいけなかったとか。『女神』にも、“村正”などそういった剣が出てきますよね。実際に話の中には魔剣としては出てこないんですけど。そういった普段人間が使う道具が、逆に今まで使われてきた人間を使っていくっていうテイストが従来の岡田と金子が培ってきた世界観みたいなのにもマッチしたものになると思って。

岡田　だから、その辺って結構同時なんですよ。自分視点(3D主観視点)で行こうと決まってからは、システムやデザインの面から遠近法の表現の難しさや、金子の絵が本当に3Dになるのか、という課題が出てきたんです。ドリームキャストという新しいハードなので余計にね。数字的な紙上でのスペックはあったんだけども、それだけじゃ計れないですから。実際にプログラムを乗せてみないと見えない部分が沢山ある。だから、企画とハードの研究を同時並行して進めてました。どこまで本当にできるのか、という部分は本当、最初の段階では確信的なものは一切なかったですね。

――　逆に言うと、これでできるんじゃないか、と確信できるようになってきたのはいつ頃のことでしょう。

岡田　ついこの間(笑)。1年前の発表自体も、さぐりさぐりやって。でも1年前の段階では、それなりにゲーム的には確立していましたよ、ビジュアル

HASHINO, Katsura
橋野　桂

■担当：ディレクション
■好きなキャラクターとその理由：三業会キャノン＞全敵キャラの中で最後に動作フィックスしたキャラ。要はしんどかったんです。当初の予定では、弾を撃って、近づくと斬り攻撃を仕掛けてくるだけだったが、他との差別化が出来ず、ひたすらに苦労。「こうなったら、飛ばそうか」とか、無茶な案も飛び交うなか、ローリングアタックを試行。結果的に個性あるキャラに仕上がって良かった。
■ユーザーに対して
・特に注目して欲しい部分：ゲームのテーマである「力」の疾走感を、全体を通して感じてほしい。グラフィック、サウンド、そしてステージ構造からシステムに至るまで、この世界観の大きな土台にしてます。
・『魔剣X』で訴えたいこと：臨場感の表現方法は、作り手によって様々かとは思いますが、『魔剣X』では主観視点をあえて採用しました。正直、制約の多い主観視点で、どこまで遊びやすさの中での臨場感が表現出来るか、ひとつのチャレンジでもあったんです。結果的に、既存の主観視点のゲームに比べて、様々な面でかなり遊びやすいゲームに仕上がっていると自負してます。そういう意味では、ひとつの提案が出来たのかなと思っています。
・メッセージを一言：今後もがんばります。





SAKAI, Kazunori
境　一憲

■担当
イベント／シナリオ
■好きなキャラクターとその理由：カティ＞短期決戦型で爽快。
■ユーザーに対して
・特に注目して欲しい部分：適当な自由度。
・『魔剣X』で訴えたいこと：不確定性。
・メッセージを一言：『真・女神転生3』はいつ遊べるのかしら（笑）

部分ではいろいろ試行錯誤してましたけど。

境　僕が世界観設定を提出した去年の夏頃の話ですよね。

岡田　そう。そのころタイトルが『魔剣X』と決まったんですよ。

『魔剣X』のXは愛の象徴!?

――　『魔剣X』のXっていうのは、どういう意味なんですか？

金子　もめたところですね。元々は『ブレインジャック』だったんだよね。仮も大仮（オオカリ）でのタイトル。

橋野　剣が主人公っていうこともあるし、タイトルから世界観とかその設定をアピールしたいっていうこともあって。『魔剣』だけだと中途半端、『魔剣』の後に何か付けようって話になってXと決まりました。



金子　設定上は、あくまでも魔剣はX仕様っていうかプロトモデルなんで、それに関わってる連中は、コードネームでそういうふうに呼んでいるんですよ。

橋野　Xという文字自体にたくさん意味がある。その中に未知数って意味があったんです。金子から借りた本で調べてみたんですけど。愛の象徴としての意味もあったし。精神的な愛とか、ヒロインとかの愛、それに、いにしえの剣と魔剣の愛。……いろいろ想像できますよね（笑）。

金子　決め手となったのは、未知数という意味ですかね。

岡田　今までも“X”ってあったでしょ。だからベタかなとも思ったんですけど、結局は、何にでもなりうるという設定とも非常に合っていましたから。剣の『ゾロ』（A.バンデラス主演）。記憶にも残りやすいですしね。

橋野　『遊星からの物体X』とかあったじゃないですか。見てて娯楽作品ぽくて重くない。

金子　楽しそうなスピード感っていうか。……だんだん長嶋茂雄みたいになってきた（笑）。

（P190欄外より）

だと最初から倒れてたんですか？　殺しちゃあかんやろって意見が出たんですか？

橋野　その通りです。パイロットは別によかったんですが、病棟にいる娘バーリンカ、病気で隔離されてて、しかもビビッてるやつを情報を守るために斬るっていう。スタッフ内でも、ちょっと後味が悪いっていう話で。なら最初からへこたれてる、っていう状態にした方が。

――　僕もスミスとバーリンカはそれでいいと思ったんですけど、稲葉はこう、あのビビッて内股になってる絵がけっこう好きだったんで。

金子　あれ良かったですよね。

――　雰囲気だなー、って思ったんですよ。で、それを斬る斬らないは、あそこでは自由じゃないですか。バーリンカとかほかのキャラクターは情報をもらうため、っていうのがあるんだけど、稲葉はあそこで斬る斬らないは任されるから。それに、こっちの見た目はアンドレイなわけでしょ。あんなおっかない顔して、グオーって言ったら自分は正義の味方のつもりでも、相手はビビりますよね。

金子　いいよね。ギーとかウキーとかしかしゃべれないしね。

――　それからギネス博士は、どうしてああいう格好なんですか？

金子　日本好きって設定だったんで。着物を着せて、まあちょっと。

――　この髪型は？

金子　まあ、ちょんまげの一種なんでしょうね。

――　日本かぶれした南米人？

金子　そんな感じ。

――　それは、橋野さんたちとしては、そういうイメージはあったんですか？

橋野　いや、自分はなかったですね。境もあったのかどうか。

境　いやあ、とても。だって、「誰？」って聞いちゃいましたからね（笑）。そしたらブラジルの賢人の博士だって（笑）。

金子　日本庭園みたいな家に住んでるんじゃなかったっけ？

境　そうです。

金子　やっぱり日本かぶれだ。

――　（笑）。だからって。

境　しかも紫色の、相当自分なりのアレンジの人なんでしょうね、きっと。

金子　まあ、世離れしてるから。

――　封剣士のカティからアキナスまでは、どういう過程で絵が決まっていったんですか。

金子　カティは雑技団の団長なんで、封剣士

（➡右ページ欄外へ）

登場キャラクター・相模桂

―― 設定が固まってきた段階でシナリオ制作が始まったんですか。

岡田 システム等が固まってきた時点で、シナリオもすでに固まっていましたよ。

境 昔から地面に埋まってたのか、魔剣がもともとあっての魔剣Xなのかとか。今でこそ作られた剣という設定になってますけど、最初は、主人公が剣でブレインジャックするんだよ、ということしか決まっていない状態からスタッフになったもので。じゃあ、どうやって感情移入させようか、とか連日議論しましたね。



岡田 「剣が主人公ですかぁ？」みたいな(笑)。

境 いやあ、イヤです、とは言えないんで(笑)。どうしようかな、と。設定はおもしろいなと思ったんですが、感情移入させる手段になった時に「だって剣でしょ」というところで終ってしまう。

―― それで相模桂が生まれてきた。

境 そうですね。剣に感情を持たさないようにしたので、代わりのポイントとして。

―― 魔剣はあくまでもプレイヤーだから。

境 そうです、自分視点というシステムが決まった過程でそうなっていきました。

―― どうして男じゃなくて女の子かという部分は、剣が男のイメージだから相手は女のほうがいいんじゃないか、とかそういうノリですか。

岡田 そういうノリです(笑)。

金子 だって、女のコが剣を振ってねえ、パンツちらっ、みたいなのがいいでしょ。

―― パンツちらっ、しないじゃないですか、ゲームで(笑)。

金子 タイツを履かせてるしね。

―― 仁狭物のイメージは？

（左ページ欄外より）

の中で一番強いヤツ。で、封剣士は八卦に対して五行から取ったんです。木・火・土・金・水ですね。火とか稲妻とかそういうのを必殺技にしようって境が言ってきて。カティが炎で、ラムロッドが氷結の封剣士。バデレードが稲妻の封剣士。で、アキナスがドリルの封剣士っていうか風で。ん？……まあ、そんな感じでそれぞれ一応、設定されてまして(笑)。

でもカティは、どちらかというと雑技団の団長っていうのがあったんでサーカスっぽい感じ。加えて怪しいキャラを立てるために、ヘルメットとか、マスクとか付けて。で、蛇腹剣なのは、これ本当はたためてしまえるっていうだけの設定のつもりで描いたんだけど、3Dのモーション付けてるやつが『ソウルキャリバー』好きなんで、グニャグニャさせてみたところ、それもいいんじゃない、ってことで。

―― 思いの外、おもしろい、と。

金子 だから、彼女はグルグル回ったりとか、変な動きをするよね。

橋野 そうですね、とにかくハデな動きで。最初、炎のホーミングの弾を放つんですけど、それもしなるようになったんで。

―― ラムロッドはDJ。

金子 まあ、ヨーロッパだから、スタイリッシュにしようプラス、コミック風であるってのと。で、彼はどこ欠損してるの？ 耳？ だからねえ、ちょっとベートーベンみたいなんですよ。

―― DJはどうやって皿回すんスか？ 区切りはどこで？

金子 耳に付いてるレシーバーでビートを感じるんです。

―― あ、ビートは感じるんですね。

金子 同時に氷結の封剣士なんで、ちょっとクールな感じで、と。

まあ、封剣士に関しては、通常普通に生活しているという設定だったので、なるたけ剣が露出しないようにしたんですよ。だからラムロッドはコートの中に隠してるし、カティは折りたたんでコショウ入れみたいなのに入れちゃって。日常は剣は露出してない。バデレールは杖。アキナスは義手。

―― すごい義手ですよね。

金子 アキナスなんかは本当、腕がない、ってしたかったんだけど、ヤバいだろ、ってビビりが入りまして。ただでさえ、世界にはばたけない芸風じゃないですか。そういう意味ではちょっと(笑)。まだ、はばたけないんですけど。

―― でも、海外版作られるんですよね。

（➡P194欄外へ）



金子　“緋牡丹お竜”とかね。

――　なるほど。金子さんにはそういうイメージがあったんだ。

金子　あったけど全然、反映されてない(笑)。ちょっとやわ肌がギロッって見えたりすると迫力があるじゃないですか。

岡田　最低でもナビゲーター役は必要ですからね。それがただのナビゲーターというじゃなくて、イメージが膨らんできてケイになったんです。

橋野　設定が硬派でしょ。剣が主役だし。せめてヒロインにって。

岡田　最初のイメージってすごく硬かったよね。

橋野　硬派と逆のベクトルの物を求めたんです。でも最初、金子から上がってきたヒロイン像が、すごく強気でキリッとした、かっこいい娘で。ビックリはしなかったんですけど意外な感じがしましたね。自分はもっと、かわいいかわいい娘って勝手に想像してたんで。

――　最初に出されてきたのが、それがまさに相模桂なんですか？

金子　もう、ほぼ上がり。この中でどれがいいとか、途中経過でこうしたいんだけど、ってやんないんですよ、ごめんなさい。これでどう？　どうよ、みたいな。みんな女の人をダッチワイフ的な捉え方で考えちゃうんで。それより僕はやっぱり強気なほうが好みだし。

――　橋野さんとしては、もっとかわいいのが出てくると思ったら……。

橋野　いや、全然あり。それよりも、あ、意外とかわいらしい感じじゃないんだ、って。

金子　ボクはあれで十分かわいい(笑)。少々、鼻っぱしらが強いぐらいのほうが好きなんですよ。「えー、わかんなーい」とか言われると、バカじゃねーの、ってなるんで。

――　岡田さんもそういうイメージだったんですか？　そういうかわいいかわいいのイメージ？

岡田　いや。いじわるっぽいイメージ(笑)。陰で悪口言われたりするような(一同爆笑)。

世界観設定

――　世界観の設定でも、新フィーチャーが見られます。その中でも注目なのが八卦(はっけ)とそれに対抗するところの封剣士なんですが。八卦って占いですよね。どうしてこれをモチーフとして使ったのですか。

境　最初は八卦というより、中華的な何かということで考えていたんですけど。

金子　ゲーム内をルール立てたほうがやりやすかったんで。モチーフとしてよかったんじゃないかな、と思うんだけど。

(P193欄外より)

金子　まあ、いろいろと(笑)。

――　バデレールは何でしょう？

境　アングラで書いてる事件記者。フリーのライターです。

金子　ドン・マルカラを追ってるっていう設定なんだけど。地下鉄の隠し部屋に住んでたりとか、結構かっこいいんだけど。そういうところ、『ゾロ』とかに出てきた、あんな感じのイメージで。こいつもストイックで、ムダを排したとこで、ヤツを追ってるんだ、っていう感じ。

――　そうやって封剣士が決まっていく中で、フェイシャンのほうはどっちかっていうと、それほど。キャラクター的にすごく普通だと思ったんですよね。

金子　なんつーんだろう、ケイがああいう感じなんで。まあ、もうちょっとモデルとかになったときに、かわいらしいイメージになればいいな、っていう感じで考えてたんで。まあ、帽子を目深にかぶって。コケティッシュな……、言わないッスね、今は(笑)。まあ、そういう雰

(➡右ページ欄外へ)

―― ゲームでは、八卦に由来する三業会と封剣士一族の対立の図式がありますよね。

境　ブレインジャックする手段として戦って殺す以外にも、会話でブレインジャックできるキャラクターがいてもいいんじゃないかって思ったんです。それで封剣士という者たちを考えたんです。アクションが苦手な人でも、話が同意していけば上位ランクのキャラクターをブレインジャックできるというシステムですね。

金子　『女神』じゃないんだけど、ロウ・カオスを入れて、みたいな話だったかな。要は岡田における『女神』をどう意識していいのか。結局『女神』は断ち切るんだけど、ダークとはなんぞや、みたいな議論も結構したよね。組織の対立みたいな部分でも一般的に言われる勧善懲悪っていうのではなく、それぞれの団体の正統な存在理由があって。そういった設定が分岐の概念にもつながっていきましたね。プレイヤーの自由意志で道を選べるという。その考えがベースにあって、八卦、封剣士だとか。要は剣を守る連中がいて、っていうところから、封剣士側と八卦側に分かれていく。

橋野　確か最終的に作られた魔剣の敵とは何者か、って話になったときに、古の剣の伝説などがモチーフとして出てきたんです。最終的には剣と剣が戦うという設定で。善悪ではなく、単に剣同士の対立の図式を考案した後、元々昔からいた神である剣が世界征服を企む際に、どういうやつらを使ってるのかと、考えたんです。アメリカの大統領だったり、過激派の党首、マフィアのドンだったり、と。そういうやつらを乗っ取って世界を牛耳るんじゃないか、という話に加えて、クリアキャラクターの数的な都合、世界観などを加えていって、最終的に八卦っていうモチーフが出てきたと記憶しているんですけど。

岡田　もっと言っちゃうと、テーマは力=パワーなんですよ。剣の物理的なパワーもそうだし、政治的な部分の権力なり、愛だとか人間愛みたいなのも力。お話作りの中で、今言った大統領とか、政治的な部分とか権力的な部分っていうのが各人それぞれにあったんだよね。だから、中国という発想は結構前からあって。

金子　基本的には“if（もしも）”の世界ですよね。イメージ的に中国を押しだそうとなった時に、絵的には中華色がなぜか強い世界が出てきたんです。それでいて、やっぱりアメリカも強い。フレンチもあるしイタリアンもあるし。でもどこかに小さいけど強力な組織がある、と。

―― なぜ中国、八卦だったのでしょう。

境　チャイニーズマフィアの映画『イヤーオブザドラゴン』とか、あの辺の雰囲気を入れたかったんです。映画でのクライマックスは銃撃戦になって



（左ページ欄外より）

囲気にしたかったんですけど。

―― 八卦のそれぞれのキャラクターはどういう感じですか？

岡田　八卦っていうのは、天尊流星の直属の部下であり、三業会のリーダー格なんです。極端な言い方をすれば、要するに盤古（＝天尊流星）のイマージュでこの世はできてるぞ、と。彼が八卦を操ってる。で、この世の中でイマージュが強いやつはナチュラルな連中で、現実では極悪人だとか歴史上の人物とかのほうが強いんですよ。

金子　要は、八卦で極悪人とか有名人的なものが出たほうが、やっぱりおもしろいだろうということで。まあ、だからってモロに天草四郎が出てくるのもあれじゃん、って話で。それに八卦はイコールボスキャラでもあるから、攻撃のときのおもしろさを出そうと。で、実際の八卦のそれぞれが司る身体の部分を、境が探し出してきてくれて。口だったり手だったり、いろいろあるから、じゃあそれを露出しよう、と。

（➡P196欄外へ）

(P193欄外より)

アンドレイは口なんですよ。
―― その得意技みたいなのは確かに強調されていますよね。でもウイリアムの首っていうのは、これは?
金子 首をすげ換えられる、っていう。
―― あー、なるほどね。
橋野 なんとか絡められないかな、と。まあ、境のほうからリクエストでアクション的に難しければムリにこじつける必要はないって言われてたんですけど。うまくアンドレイが口からなにか出す、と。シャージャは確か手。マルガレーテは足だったんで、蹴りを中心に。あと馬も設定してもらったんですよ。実はウイリアムの首とですね、マルカラの股っていうのが(笑)、どうにも思いつかなくて。結局、攻撃じゃないですけど、首を付け換えてどんどん強化していく。相当、終盤になってから決まったんで金子をかなり待たせちゃったんですけど。マルカラの股も無理矢理、ヒップアタックみたいなのを付けてステージから落としてみたりとか。
金子 マルカラに関しては、ちょっとトンチ入るんですけど。股ってことで。股って要するに分かれるってことだろう、って。そういうイメージもあったんで、分身っていうことで。爆弾くんみたいなのを、この胸ポケットに入れてるんですけど。
同時にね、アンドレイはアンドレイ・チカティロっていう1994年ぐらいに銃殺刑になったロシアの人食い野郎がモデルなんですよね。
―― これは実在の人物なんですか?
金子 52人ぐらい食ってるんですよ。少年少女を。そいつのイマージュがこいつにつっこまれてる。そういう遊びも入れてありますよね。
―― それじゃあ大統領のビリー・ウィリアムは、ビリー・ザ・キッドなんですか?
橋野 ええ。
金子 実はこれ、彼も一番悩んだクチなんで。
―― 大司教レイのモデル、ジル・ド・レエは?
金子 青ヒゲ男爵と言って、ジャンヌダルクの下に位置する感じで。フランス革命で一緒にいた人。そんときにジャンヌダルクの下で活躍したんだけど、男色にハマって、彼もいろいろやられたようです。
境 マルガレーテのモデルは、ドイツのフリードリヒ・クルップの妻なんです。
―― 『女神』シリーズ同様、芸細ですね。
金子 ジョーンズとかアン・ミラーとか、ダブリン・ギネスとか聞いてピンときません?

(➡右ページ欄外へ)

ましたけど、刀とか剣戟とかに代えたらどうだろう、と。
岡田 どうしてもデフォルメが必要だからね、具体的によくわからない文化がいっぱいあるよね、という話も出ましたし。結構、頭悩まして。中国大使館に電話するか、もしくは日本語ペラペラの中国人に来てもらうか、なんて思ったこともあったんですけど。境は結局自力でまとめてきましたよ、がんばって。その辺はすごい。
―― 世界観設定が決まって、その後の進行はどうだったんですか。流れ的には舞台を世界中に持っていくという感じですか。
橋野 ステージに関しては、せっかく世界を巡るんで、なるべく印象に残るような主要な世界の都市にしよう、というお話で。八卦は決まっていたので、大司教だったらバチカンだろう、マフィアならシシリー島だろう、とか。大統領だったらアメリカのホワイトハウスとか、自ずと決まってた部分がありますね。
―― それぞれの街が決まって、画面イメージが湧いてきた、と考えていいんですか。僕的には例えばモスクワでサーカステントが出てくると、イメージとしてボリショイサーカスかな、っていう。
金子 中国雑技団なんですよ、あれは。封剣士は、そういうのを隠れみのに巡回してる、っていう設定なんです。
橋野 ゲーム的な話をしちゃうと、世界の名所をリアルに表現するっていう方法じゃなく、アクション部分はアクション部分で楽しむためのステージの構築をしようって岡田と相談しましたね。
―― その中で僕が一番不思議なのが金沢だったりするんですけど。なぜ金沢からスタートなんでしょう。
境 最初は日本庭園に目をつけていろいろ資料を調べただけなんです。ですが、調べたら、金沢自体にそういう総合都市みたいなプランが実際にありまして。じゃあ乗っかろうかな、と思って。なんの許可も取ってないんですけどね(笑)。

マルチエンディングの真意

―― マルチエンディングのそれぞれの設定についてなど、最後にエンディングのことをお聞かせ願いたいな、と。
橋野 アドベンチャー部分を十分回って、全員の八卦倒して、とかの条件そろえた人には、ほっと安心できるエンディングを楽しんでもらいたいというのはありましたね。結構、殺伐とした硬派なゲームなもので。
境 力に対してキミはどうしてきたのか、と。キミってユーザーの皆さんのことですけど。キミが魔剣をそう使ったんだから、そういう結果



なんですよ、っていうのをできる限り用意したかった。できる限り用意したかったギリギリの線の数字ではありますね、この数は。後は、マルチエンディングにした時点で、こちら側の伝えたいことは、なくなるんですよ。ユーザーが、どれを選択するかわからないので。今回、一応真のエンディングっていうのありますけども、必ずしもユーザーがそこに行くわけではないんで。具体的に今回言いたかったことっていうのは、ひとつのエンディングをクリアしてもらっただけではわからないと思うんですよ。全部クリアしてもらって、初めてわかる。

―― “5分後の未来”ですからね。5分後の異なる選択次第で、八卦とつながってしまうこともあればその逆もあって、中間もあるよ、という。

境　今回、いわゆる真のエンディングポジションっていうのを、スタッフ間で話し合ったんです。ひとつの意見は、自分が死ぬ代わりに自己犠牲でケイを助けるのが真のエンディングだと。一方、せっかく力を持ってるのに自分が死んでしまったら何にもならないという意見もありましたし。最終的には、欲張りですけど、世界も救うし要人も救う、ケイも救う。それだけのことを、あなた

（左ページ欄外より）

―― アンはアンナミラーズ（笑）。……ギネス。ビールの名前ですか？

金子　当たり。酒シリーズ（笑）。境は結構イケるクチなんで。まあ、そういう遊びも入ってます。

―― なるほど。そこらへんが遊んでくれてインタビューする側は楽しいんですけど。

金子　本当、デザインしてても楽しかったですからね。やっぱ、自分的にはアンドレイが好きなんですけどね。まあ、みんな好きですけど。

―― 金子さんがアンドレイ好きなのって、なんかわかる気がします。

金子　結構ねえ、やせ型ばっかじゃダメだから、って怒られて。デブも描けよ、って。力ありそうなやつ。3Dやってるやつも、やっぱそういうの作りたいんだよー、って。そういうのもあって、小太りなのとか。

―― そうですよね。ボスと戦うわけですから、そこら辺の3Dでの見た目っていうのが当然ありますからね。

金子　攻撃パターンでしょうね。やっぱり、なんか動きがあっておもしろい。アクションとしていいものにしたいから。まあ、ユースフであれば広がるとか、そういう変形する要素を。まあ首すげ換えるとか、手が生えてくるとか、口が開くとか。変形して銃になるとか。そういう要素をいっぱい入れたんですけど。

―― ある意味サイボーグのような。

金子　そうですね。せっかくですから戦うときに、ちょっとびっくりさせたいですもんね。

―― 稲葉郷の名前は連想しづらいんですが。

境　基本的に酒じゃない人たちって、剣の名前からとってます。日本刀とか。広光とか相模とか、日本で一番多く日本刀を産出した場所なんで。稲葉郷って、名産か刀匠かちょっと覚えてないんですけど、それ系だったとは思います。

金子　やけにすぐやられちゃうのに、かっこいい名前だな、こいつって。スミスは普通に、向こうで言う山田みたいな。

境　あれもサミュエル・スミスというお酒から。バーリンカもあれです。アテネかトルコの果実酒かなんか（笑）。

―― では最後にザコキャラクターのことを。この中にはすごいルックスのやつらが沢山出てくるんですが。

金子　橋野がいろいろと考えてきたものを起こしたんですよ。大砲がついてるとか、パワータイプとかね。モチーフとしてわかりやすくするために関取っぽくしたり。

（➡P198欄外へ）

（P197欄外より）

橋野　実際に動かしてみないと、モーションとか攻撃方法とかが確定できない部分も多分にあったので、本当に必要な要素だけ金子に伝えたんですよ。後は、おまかせでしたね。そうしたら、金子からBS改造兵・男は、バルカン撃つときはいやーんのポーズで、とか指示が出てきたんで。で、どうせならってことで、今度はこっちからヤツを軸にコマのように回したいってことで金子に持ってって。こんな感じはどうでしょう、と。

橋野　岡田からは、あまり姿形にこだわらずプレイヤーの予測のつかない動きをさせてくれ、っていうのが前からあったんで。あれ、ナチのハーケンクロイツのポーズしてるんですよ。ストップさせて上から見ないとわかんないですけど。

――　あー、なるほど(笑)。そうだったんですか。芸細(ゲイコマ)だなー！

岡田　だから、単純にモーションなんかは、一番最初に金子のイラストが3Dになるっていうところだけで結構大変だったんだけど。3Dになって動く、っていう前提もあったじゃないですか。でも想像の範囲で動いても、おもしろくないから。とにかく想像を越えるようなやつを考えて、って。

――　最後は岡田さんでビシッと締めてもらいました。　(終)

はやったんですよ、というのを真のエンディングに据えて。

岡田　基本的にはこのゲーム自体を何回もプレイしてもらおう、というのが根本的にあって。そういう意味ではまあ、一番最初にやったのが、その人の素直な結果かもしれないですね。テキストのイエス・ノーだけじゃなくて、ブレインジャックだとか、本当に誰かに会う会わないっていうところで、お話がどんどん変わっていくので。“力”というテーマにしたっていろんな考え方あるんじゃないですか。だからストーリー部分だけじゃなくて、アクションステージも単純に金子の描いた絵が好きだから、ってそれだけで最後までいく人がいれば、本当にいろんなキャラクターをさわってみたい、ってブレインジャックしまくる人もいるとは思うんです。プレイ時間も難易度設定もそんなに高くしなかったのは、基本的には何回も遊んでもらって楽しんでもらうというのを前提にしてたからで、橋野と境はそういう要求によく応えてくれました。

――　『女神』ファンでこれをやる人は、それでも絶対に10時間以上かけてやると思うんですよね。もう、何度も何度も入り直したりして。3回入るとなにかが起きるんじゃないか、とかね。

岡田　ステージクリアしても何度も入れるんですよ。だからブレインジャックでこのキャラクターに替わるだとか、そういう部分も十分楽しんでもらえればね。

――　1回の話を時間かけて十分強くして終らせる、っていう考え方ではなく、ダダッと走り抜けてくれ、と。それを何本もやってほしい。で、その中で違う選択をしていくと、本当に違う世界が待ってるから、それを楽しんでほしい、ということですね。本日はどうもありがとうございました。



FROM EDITORS

●この頃は編集ばっかりやってて、ライティングは久々だったから、筆は遅々として進まなかった。しかも運の悪いことに、編集は業界じゃ名の知れた鬼。終わるまで寝かしてくんない。と言うわけで、この攻略本に携わってて、いちばん詳しくなったのは、滋養強壮剤の銘柄と効果、それと値段。最初は300円ぐらいの安いやつで効いてたのに、最後には4000円のユンケルスターをガブ飲みしなきゃ効かなくなった。原稿料もらってもマイナスが出たらどうしよう。後、モカの匂いしかしなくなったお小水。そんな状況で書き上げたステージ攻略、いかがでしたか？（米田）

●PCゲームでジャンルも違う話で恐縮ですが、『QUAKE』や『HALFLIFE』といった一人称視点のゲームが、大好きな私。そんなところから、同じ視点のこの『魔剣X』を楽しみにしていたところ、幸運にもお仕事のお誘いをいただきました。（恐らくは）上記のゲームを意識しつつも、剣による戦闘とストーリー性を重視し、より万人向けに作られたこのゲームは、さまざまなファン層を獲得するでしょう。続編も期待します。最後に、未熟で遅筆な私を、厳しいけれどやさしい目で見守ってくれた編集の飯田さん、その彼に何回も叱咤されて書いた攻略の感想待ってます。（田中）

●コラムで書いた最速攻略。1分1秒を無駄にできない厳しさを久しぶりにゲームで味わいました。キャラクターが崖から落ちたり、敵全滅部屋でダメージを喰らったら、即電源をブッチ切る。どんどん溜まっていくフラストレーション。それを解消するように、イベントシーンのメッセージをボタン連打で飛ばし……徹夜明けの体にこの作業はホント辛かったなぁ。さらには、ボーッとしてセーブポイントを間違えて重要なデータを消した時は……寝ました、スイマセン。ゲームでこんなに緊張したのは、シューティングゲームで得点稼ぎをやっていた頃以来かも知れない。まあ、そんなこんなで、52分間世界一周はどうでしたか？　えっ、2分遅いって……そ、それでは、皆様。お、おやすみなさ〜い……。（小里）

●現在締め切り、まじでケツカッチン中。もう一刻の猶予もない。9月18、19日に幕張のゲームショー、岡田＆金子両氏とのトークショーにて「ゲームと同時に攻略本も発売します」と宣言した手前（その後、発売同時にエンディングまで言及した攻略本が出るのはいかがなものか、ということで12月初旬に発売日移動）、遅らせるわけにはいかないいかないかない……と呪文のように唱えつつ、たった今、いよいよゴールが見えてきたところだ。しかし間に合うかどうかは図書印刷の担当さんのみぞ知る。

ステージマップ攻略と金子イラストの充実をキモにして、本書制作は始まった。『魔剣X』においてプレイヤーが最もほしいものは、ここだと思ったからだ。時間的に各ステージの3Dマップ制作が最も大変かと思われた。それもアトラス開発の村上氏より各ステージのワイヤーフレームをお借りすることができ、予想以上にハイクオリティーなCGイラストを仕上げることができた。

また袋とじ企画は、弊社のアトラス公式ガイドブックにおいて初めての試みだったが、ここでゲームを裸にしてしまうことに同意していただき、アトラス並びに岡田氏には感謝している。岡田氏は、自らの制作したゲーム世界を非常に大事にする人で、ネタバレを非常に嫌う人なのだ。私も『真・女神転生』以来のお付き合いをさせていただいているおかげで、岡田氏のボーダーラインをある程度読めるようになっていたが、今回は明らかにそのラインを超えている。読者の皆様、そこのところご察し下さい。

蛇足ですが、カバーと本文中に挿入された『魔剣X』のロゴは、イラストでもCGでもありません。本物のオリジナル『魔剣X』マグネシウム版ロゴです。（飯田）

魔剣X 公式ガイドブック

JK・VOICE㊟

STAFF
JK・VOICE　members
飯田真佐史　**HANDA, Masashi**――企画・構成・編集
小里浩一　**KOZATO, Kouichi**――構成・編集
本間桂子　**HONMA, Keiko**――ステージ2Dイラスト制作

米田崇　**YONEDA, Takashi**――構成・執筆（第1、3章）
田中賢吾　**TANAKA, Kengo**――構成・執筆（第2章）

Office SAITO members
斉藤大助　**SAITO, Dice-K**――カバー＋本文デザイン
安藤河豚男　**ANDY Fugu**――本文デザイン協力

佐和健治　**SAWA, Kenji**――ステージ3Dイラスト＋デジタルコラージュ

須崎祐次　**SUSAKI, Yuji**――カバーロゴ撮影
飯田史代　**HANDA, Fumiyo**――インタビュー撮影

金子一馬　**KANEKO, Kazuma**――カバーイラスト
ワイルド・ラン・タカマツ――カバーロゴ制作

オリオン・プレス――写真提供

ASCII・ICHIGO-GUMI　members
江崎和生　**EZAKI, Kazuo**――担当編集
中村豪　**NAKAMURA, Takeshi**――デザイン協力

株式会社アトラス――監修
森田淳　山尾和浩

1999年12月25日初版発行

発行人・編集人／浜村弘一
副編集人／野田稔・田原誠司
編集長／坂本武郎
副編集長／鈴木弘明
進行管理／高橋敦子
製作購買／稲垣勢津子

印刷／図書印刷株式会社

価格はカバーに表示してあります。
ISBN●4-7572-0641-0
Printed in JAPAN

制作／株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
TEL　03-5351-8111

発行／株式会社アトラス
〒160-0825　東京都新宿区神楽坂4-8

発売元／株式会社アスペクト
〒154-0023　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル6階　ETM営業部
TEL　03-5433-7850

■本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含む）、株式会社アスペクトからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、作成することを禁じます。
■本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5433-7143で受け付けています。なお、ゲームの内容についてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。
■Dreamcastは株式会社セガ・エンタープライゼスの登録商標です。
©ATLUS 1999
©1999 ASCII

キリトリ線

魔剣X
-MAKEN X-

特別付録

禁断の進行フローチャート

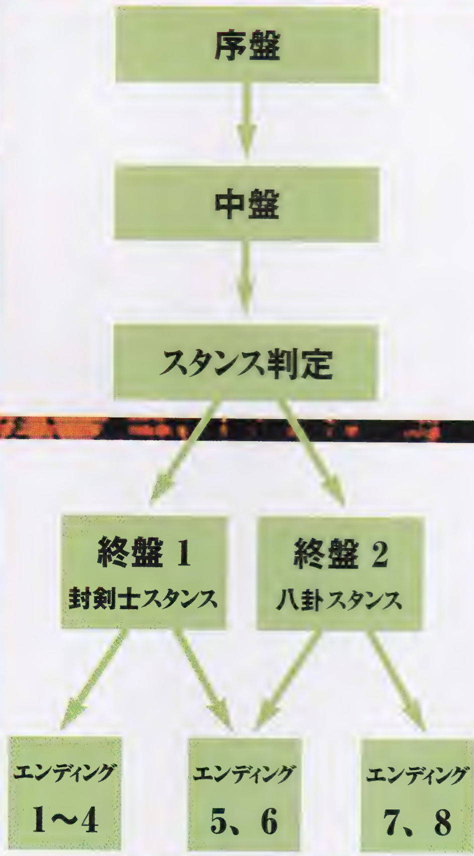
WARNING!

禁断の進行フローチャート在中により、未だゲームクリアせざる者の開封は、その読後感を著しく害する恐れあり。
また、開封することにより、再度『魔剣X』を立ちあげる誘惑から逃れられない可能性あり。故に時間的余裕のなき場合は、開封を延期する勇気も大切であると思われる。
開封後は、その内容を他者に伝言する行為を遠慮願う。HPその他に無断転用、記載することは固く禁ずる。

進行フローチャート解説

『魔剣X』には8種類のエンディングが用意されている。そこでこの特別付録には、その8種類のエンディング全てにたどり着くための進行フローチャートを掲載する。このフローチャートは、ゲームの進行ごとに4段階（序盤、中盤、終盤1、終盤2）に分けて掲載しており、そのいずれにも詳細な注釈を加えて解説している。次ページ以降に進む前に、まずは下で解説している「エンディングまでの流れと役割」で、“スタンス判定”と“エンディング判定”について把握してほしい。なお各エンディングの内容は伏せさせていただいた。

エンディングまでの流れと役割



スタンス判定

封剣士と八卦をそれぞれ何人倒したか

序盤と中盤では、プレイヤーがどんな選択や行動をしても、最終的にはリスボンにたどり着くようになっている。リスボンへのルートは様々だが、どんなルートをたどったか、またどんな順番でクリアしたかは、エンディングに一切関係しない。

序盤と中盤の役割は、プレイヤー（魔剣）のスタンスを判定すること。スタンスは、ゲームに登場するふたつの組織（封剣士の一族と八卦）のどちらに協力、あるいは敵対したかで判定される。具体的に言うと、リスボンに着くまでに、どちらの組織の人間をより多く倒したかで決まるのである。八卦を多く倒していると封剣士スタンスの終盤1へ、封剣士を多く倒していると八卦スタンスの終盤2へ進む。

エンディング判定

カティの質問にどう答えるか

プレイヤーのスタンスが決まると、行き着くエンディングもいくつかに絞られる。封剣士スタンスであればエンディングは1〜6のいずれかに、八卦スタンスであれば5〜8のいずれかに行き着くことが、すでに決定しているのである。

また、終盤1と終盤2はどちらもリスボンからスタートするのだが、ここでの選択によってエンディングは、ほぼ決定する。ここにいる封剣士カティと山城弘（コウ）からの質問にどう答えるかが、エンディングをほぼ決定させるのである。

なお進行ルートは、質問にどう答えたかに関わらず、ほぼ一本道のルートで最終ステージ（紫禁城、もしくはコンロン）まで進んでいくことになる。

記号解説

- **B** バトルマーク。そのキャラクターと戦う、あるいは選択によっては戦うことを表す。
- **K** キーパーソンマーク。そのキャラクターでないと開かないドアがあることを表す。
- **Q** クエスチョンマーク。そのキャラクターから質問されることを表す。
- **ケイ** ケイマーク。そのステージ開始時もしくは終了時に、ケイから質問されることを表す。

序盤

序盤での選択や行動がエンディングに影響することは少ない。エンディング1を目指す場合のみ、フェイシャンの依頼を受けてシャージャを倒さなければならない。またフェイシャンからの依頼にどう答えたかは、中盤で倒した封剣士と八卦の人数が同数であった場合のみ、スタンス判定に影響する。

アンドレイとの戦闘は避けられず、シャージャはルートによって倒すことになり、フェイシャンも攻撃することができる。だが、序盤に登場するこの3人を倒しても、中盤終了後のスタンス判定には一切影響しない。

■フローチャート注釈

※1　リー・フーショウからの質問にはYESとNOのどちらを選択しても、エンディングやルートには影響しない。

※2　稲葉郷をBJすると、強制的に香港へ行くことになる。ただし、以後再びアンドレイをBJすることは不可能に。

※3　稲葉郷をBJしなかった場合は、アンドレイのまま強制的にタージマハルへ行く。ただし、以後稲葉郷をBJすることは不可能となる。

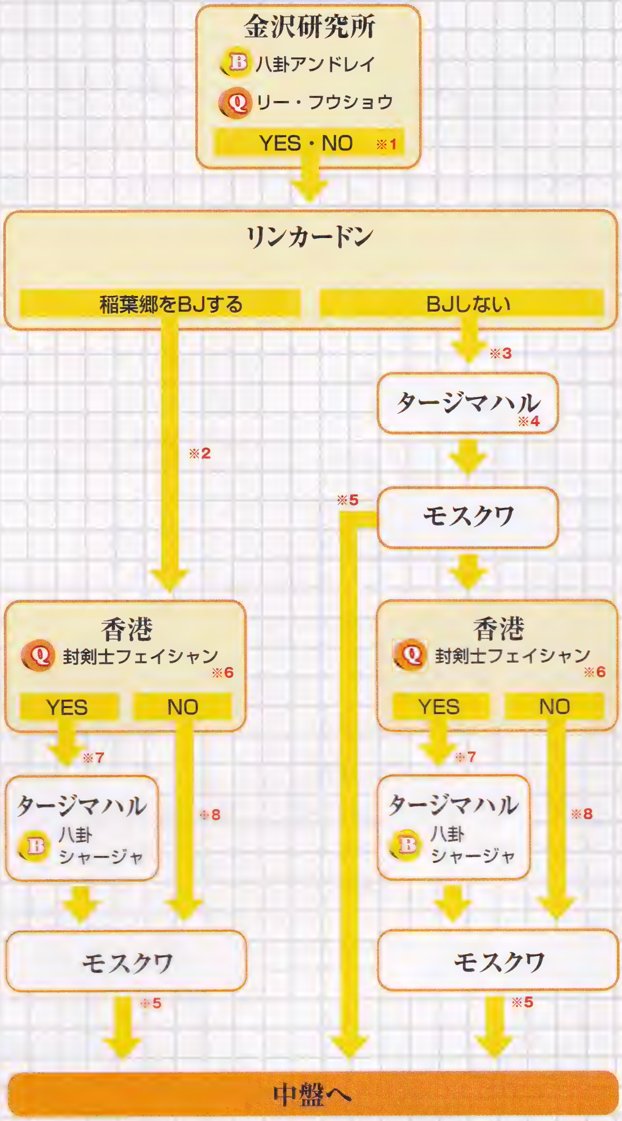
※4　このルートでタージマハルを訪れると、シャージャがいる部屋には入れない。クリアポイントまでたどり着けばステージクリアとなる。

※5　モスクワをクリアすると、中盤へのルート（至イスタンブール、至ロンドン）が出現する。

※6　フェイシャンと戦闘になることは絶対にない。だが、フェイシャンからの依頼を断った場合のみ、イベントシーン後にフェイシャンを攻撃（フェイシャンは一撃で死亡、BJも可能）することができる。なお、中盤で倒した封剣士と八卦の人数が同数の場合、ここでYESを選択していると封剣士スタンスに、NOだと八卦スタンスと判定される。

※7　フェイシャンの依頼を受けるとタージマハルへのルートが出現する。

※8　フェイシャンの依頼を断るとモスクワへのルートが出現する。



中盤

中盤には、3人の封剣士と、4人の八卦が登場する。このうちどちらの組織の人間をより多く倒したかで、スタンスが判定されるのだ。倒した人数が八卦のほうが多ければ終盤1（封剣士スタンス）に進み、封剣士のほうが多ければ終盤2（八卦スタンス）に進む。

誰も倒さなかった場合、もしくは倒した人数が同数である場合は、序盤の香港に登場するフェイシャンからの依頼を受けた（YES）か、断った（NO）かでスタンスが決まる。YESならば終盤1へ、NOならば終盤2に進む。そしてさらに、フェイシャンにも会っていない場合は、終盤1へ進むようになっている。

■フローチャート注釈

※1　イスタンブールをクリアするとアテネへのルートが出現する。

※2　ロンドンをクリアするとアムステルダムへのルートが出現する。

※3　アキナスからの質問にNOと答えた場合のみ戦闘となる。

※4　ラムロッドからの質問にNOと答えた場合のみ戦闘となる。

※5　アキナスからの質問にYESと答えてアキナスをBJした場合のみ、もう一度イスタンブールへ。

※6　アテネをクリアするとバチカンへのルートが出現する。

※7　ラムロッドからの質問にYESと答えてラムロッドをBJすると、ウィーンへのルートが出現する。

※8　アキナスでイスタンブールを訪れると、隔離病棟のバーリンカがいる部屋のドアを開くことができる。

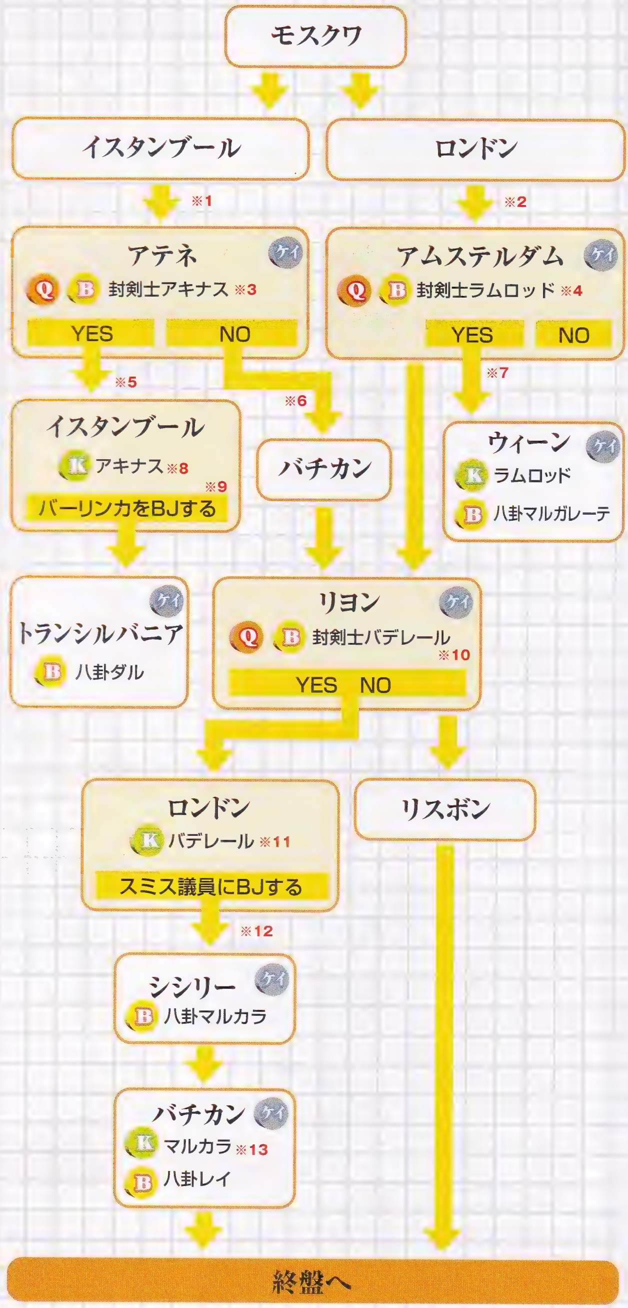
※9　バーリンカをBJすると、トランシルバニアへのルートが出現する。

※10　バデレールからの質問にNOと答えた場合のみ戦闘となる。

※11　バデレールでロンドンを訪れると、幽閉の塔のドアを開くことが可能。

※12　スミス議員をBJすると、シシリーへのルートが出現する。

※13　マルカラでバチカンを訪れると、レイの部屋のドアを開くことが可能。



終盤1
封剣士スタンス

リスボンでカティとコウからの質問にどう答えるかが、エンディング決定のポイントとなる。

リスボンから派生する分岐は、質問の答え方によってA～Dの4種類。質問は、カティとコウから、それぞれ1問ずつ順番にされることになる。なお、フローチャートではその具体的な内容は都合により割愛させていただく。選択後の結果で判断していただきたい。

質問に答えてリスボンを出ると、後はほぼ一本道でエンディングまで駆け抜けることになる。

ちなみに、ブラジルに登場するギネス博士（ルートによっては登場しない）からの質問にNOと答えると、コウにBJするイベントシーンと、ケイにBJするイベントシーンが発生する。これは強制イベントで、このルートでしか見れないシーンでもある。

■フローチャート注釈

※1　カティとコウが登場し、1問ずつ質問をしてくる。どんな答えを返しても、ふたりと戦闘になることはない。

※2　メッカをクリアすると、ワシントンとブラジルへのルートが出現。先にワシントンへ行くと、クリア後にはブラジルへのルートが消滅している。

※3　メッカをクリアすると、ブラジルとワシントンへのルートが出現。先にブラジルへ行くと、クリア後にはワシントンへのルートが消滅している。

※4　天尊流星からの質問にNOと答えた場合のみ戦闘となる。また、この答えによってエンディングも変化する。

※5　ある条件を満たしていた場合はエンディング1となる。満たしていない場合はエンディング2となる。エンディング1となる条件は、付録最終ページ「エンディング1への条件」を参照のこと。



終盤2
八卦スタンス

リスボンでカティとコウからの質問にどう答えるかが、エンディング決定のポイントとなる。これは封剣士スタンスの終盤1と同じだ。質問は、カティとコウから、それぞれ1問ずつ順番にされることになる。カティとコウの質問に答える場合、その組み合わせはA～Dの4通り。うち1通りのみブラジルに向かうことになる。具体的な内容は都合により割愛させていただく。

リスボンをクリアすると現れるルートは、メッカへのルートとブラジルへのルートのふたつ。カティからの質問にNO、コウからの質問にYESと答えるとブラジルへ進み、それ以外は全てメッカに進むことになる。

質問に答えてリスボンを出ると、後はほぼ一本道でエンディングまで駆け抜けることになる。これも終盤1と同じであるが、終盤2には終盤1では絶対に発生しないふたつのイベントが、質問への回答によっては発生する。ひとつは、コウとカティとの戦闘。もうひとつは、コンロンがラストステージになることである。

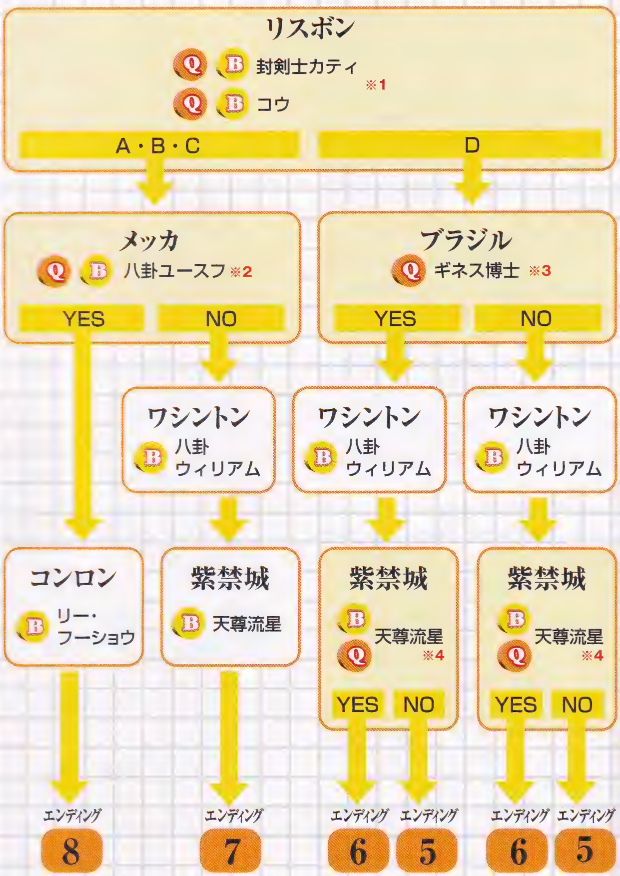
■フローチャート注釈

※1　カティからの質問にNO、コウからの質問にYESと答えた場合以外は、カティとコウとの戦闘に突入する。コウと戦闘になる可能性があるのは、ここのみ。

※2　ユースフからの質問にNOと答えた場合のみ戦闘となる。また、YESと答えた場合は、全ルート中唯一コンロンがラストステージになる。

※3　ギネス博士からの質問にYESと答えると、カティがふたりの部下を引き連れて登場。その後戦闘になる。

※4　天尊流星からの質問にYESと答えるた場合のみ戦闘になる。



エンディング1への条件

エンディング1に到達するには、そこに至る過程（ルート）はどうあれ、3つの条件を満たしていることのみが判定材料となる。基本的には、封剣士の協力を得ながら、相模所長を連れ去った八卦と敵対し、ケイからの信頼を勝ち取っていることが重要となる。そこでここでは、その3つの条件と、条件を満たすためのポイントを解説する。右に掲載しているフローチャートと併せて読み進めてもらいたい。

①封剣士をひとりも倒していない。

これは封剣士からの質問に、全てYESと答えることでクリアできる。また同時に、全ての封剣士に会って、その質問にYESと答えなければ、次に解説する条件②をクリアすることはできない。

②8人の八卦全員を倒している。

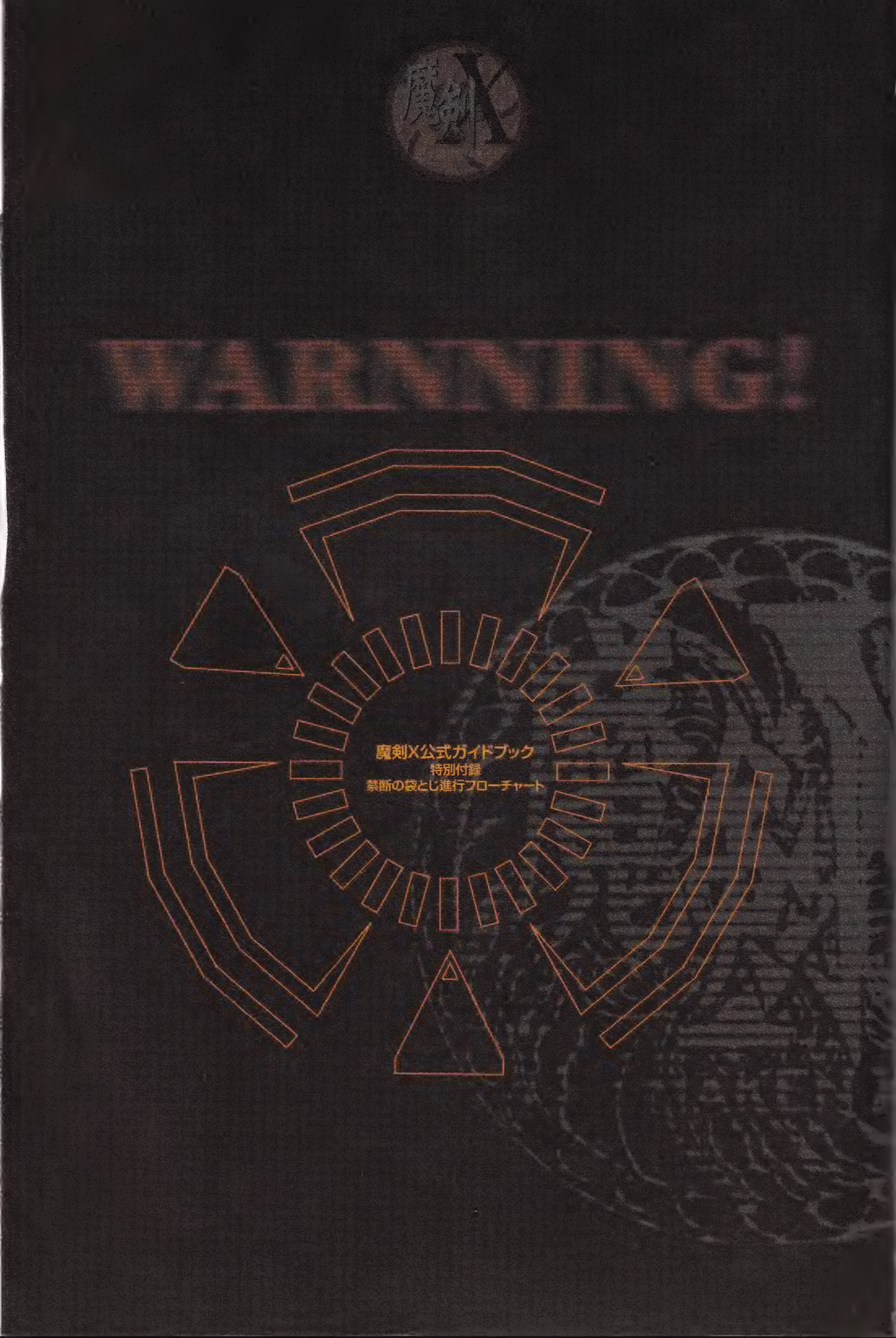
8人の八卦とは、アンドレイ、シャージャ、ダル、マルガレーテ、マルカラ、レイ、ユースフ、ウィリアムのこと。ポイントは中盤に登場するレイ。レイにはマルカラをBJしてバチカンを訪れないと遭遇できないからだ。八卦のBJがドアを開ける条件になっているのはこのケースのみで、またこのヒントはゲーム中には存在しないのだ。

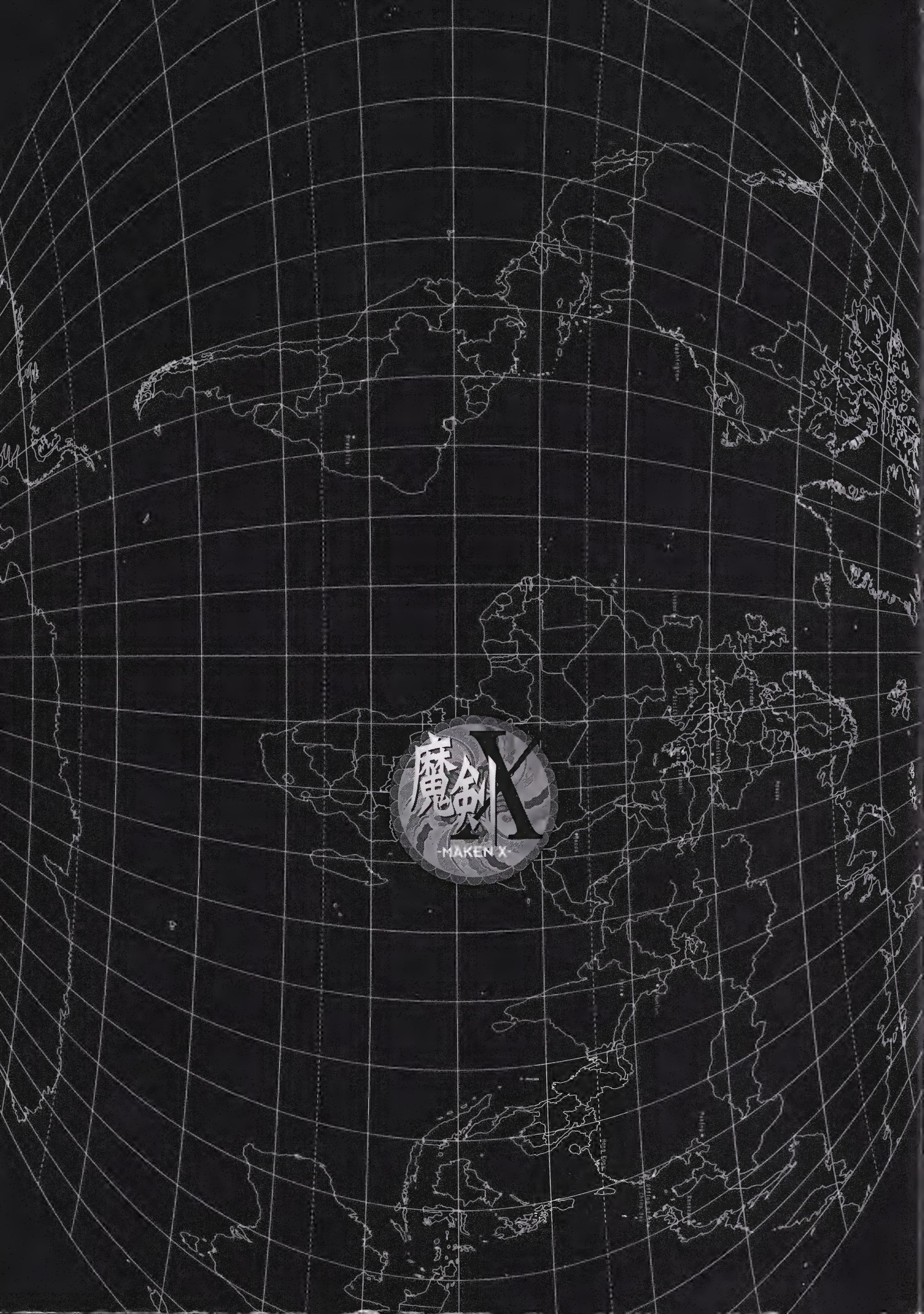
③ケイからの質問に正しく答える。

欧州のステージ（中盤）ではケイのイマージュ世界で、ケイから質問されることが最高7回ある。エンディング1に到達するには、この7つの質問のうち6つで、ケイが望む回答を選択しなければならない。

ケイの質問が発生するステージは、アテネ、アムステルダム、トランシルバニア、リヨン、ウィーン、シシリー、バチカン。ただしバチカンのみは、ほかのステージでの6つの質問に全て答えた後で、さらにその回答のうち最低で5つが正解しなければ発生しない。本書では、ケイの質問に対する正しい回答だけは掲載しないので、これだけは各人で確かめてもらいたい。




魔剣X
WARNING!
魔剣X公式ガイドブック
特別付録
禁断の袋とじ進行フローチャート


魔剣X
-MAKEN X-

アトラス×ファミ通既刊案内



ペルソナ2 罪
公式ガイドブック完全版
本体価格1300円＋税
A5判　好評発売中



金子一馬グラフィックス
女神転生黙示録
本体価格2400円＋税
A4判　好評発売中



ペルソナ2 罪
公式マスターズガイド
本体価格1300円＋税
A5判　好評発売中



女神転生十年史
DDS10TH.anniversary
本体価格1600円＋税
A5判　好評発売中

REBUS 公式ガイドブック……1,200円
REBUS 公式設定資料集……1,100円
ロンド～輪舞曲～ オフィシャルガイド……1,600円
デビルサマナー ソウルハッカーズ のすべて……1,400円
デビルサマナー ソウルハッカーズ のすべて Revision……1,400円
女神転生外伝ラストバイブルⅠ・Ⅱ 公式ガイドブック……1,400円

アスペクト既刊案内

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本
真・女神転生デビルサマナー 公式ガイドブック・ベーシック……1,068円
真・女神転生デビルサマナー 公式ガイドブック・ファイナル……951円
真・女神転生デビルサマナーのすべて……1,243円
女神異聞録ペルソナ 公式ガイドブック……1,262円
女神異聞録ペルソナのすべて……1,068円
女神異聞録ペルソナ倶楽部……1,262円
デビルサマナー ソウルハッカーズ 公式ガイドブック……1,200円

※記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7572-0641-0

C0076 ¥1400E

9784757206410

1920076014000

アスペクト

定価 本体1400円 +税

魔剣X
-MAKEN X-

ATLUS FAMITSU

魔剣X 公式ガイドブック

J.K.・VOICE 著

ATLUS×ファミ通

ASPECT

ISBN4-7572-0641-0
C0076 ¥1400E
9784757206410
1920076014000
アスペクト
定価 本体1400円 +税



魔剣X公式ガイドブック

J.K.VOICE著

ATLUS×ファミ通

ATLUS



魔剣X公式ガイドブック

J.K.VOICE著

MAKEN X OFFICIAL GUIDEBOOK

ファミ通責任編集

アトラス×ファミ通既刊案内



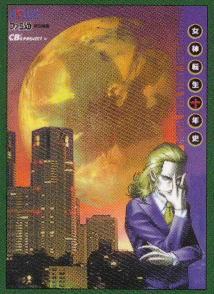
ペルソナ2 罪
公式ガイドブック完全版
本体価格1300円＋税
A5判　好評発売中



金子一馬グラフィックス
女神転生黙示録
本体価格2400円＋税
A4判　好評発売中



ペルソナ2 罪
公式マスターズガイド
本体価格1300円＋税
A5判　好評発売中



女神転生十年史
DDS10TH.anniversary
本体価格1600円＋税
A5判　好評発売中

REBUS 公式ガイドブック……1,200円
REBUS 公式設定資料集……1,100円
ロンド～輪舞曲～ オフィシャルガイド……1,600円
デビルサマナー ソウルハッカーズ のすべて……1,400円
デビルサマナー ソウルハッカーズ のすべて Revision……1,400円
女神転生外伝ラストバイブルⅠ・Ⅱ 公式ガイドブック……1,400円

アスペクト既刊案内

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

真・女神転生デビルサマナー 公式ガイドブック・ベーシック……1,068円
真・女神転生デビルサマナー 公式ガイドブック・ファイナル……951円
真・女神転生デビルサマナーのすべて……1,243円
女神異聞録ペルソナ 公式ガイドブック……1,262円
女神異聞録ペルソナのすべて……1,068円
女神異聞録ペルソナ倶楽部……1,262円
デビルサマナー ソウルハッカーズ 公式ガイドブック……1,200円

※記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

『魔剣X公式ガイドブック』が贈る怒涛の攻略内容

- 魔剣を自在に操るための完ペキ操作ガイド
- 登場する全キャラクター(敵味方問わず)のイラスト付き完全解析
- 各ステージの立体、平面両マップを駆使した完全攻略
- アクション、アドベンチャー両面から本書スタッフが『魔剣X』を斬る!
- 開発者インタビュー(岡田、金子両氏他)
- 袋とじ:マルチストーリー&エンディング全てに導く、禁断の進行フロー

ATLUS FAMITSU

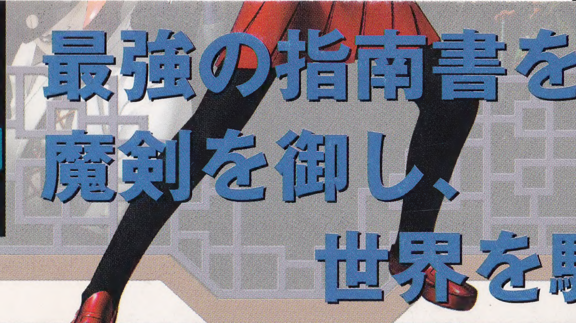
魔剣X公式ガイドブック

J.K.VOICE 著

ATLUS×ファミ通

ASPECT

ATLUS FAMITSU



最強の指南書を手に、魔剣を御し、世界を駆けよ!

Published by ATLU + Produced by FAMITSU!

究極の公式 ここに参上!

cool, sharp, superior and ultimate GUIDE BOOK!!

魔剣X公式ガイドブック